CD GAMES

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld

Age of Empires II: The Conquerors

Red Alert 2

Rune

PC-s cheat kalauz 30 oldalon

Red Alert 2 - Rune - Age of Empires II: Conquerors - Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld

CD-GAMES-2001/01

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK

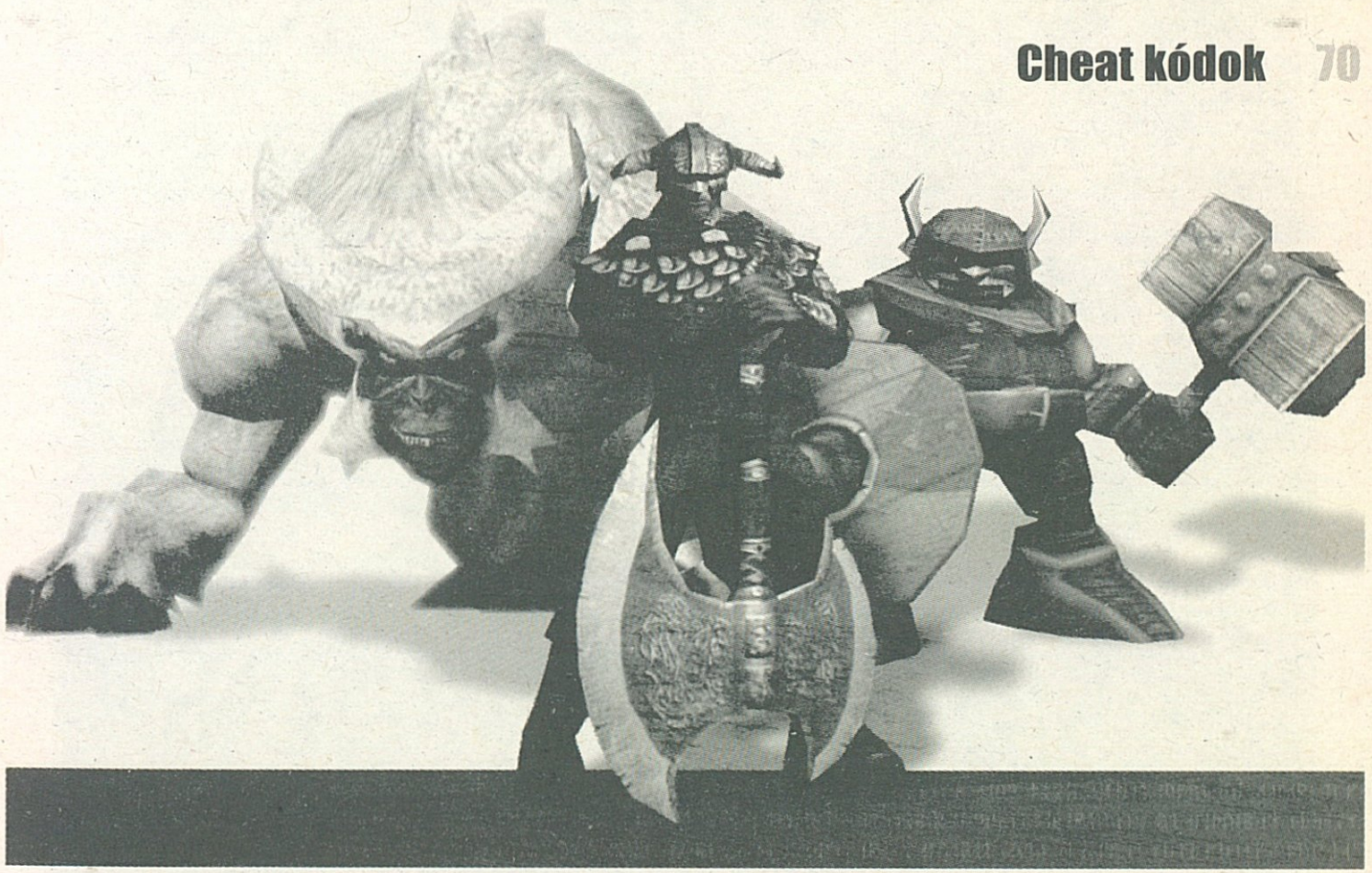
Command & Conquer: Red Alert 2 2

Age of Empires II: The Conquerors 21

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld 28

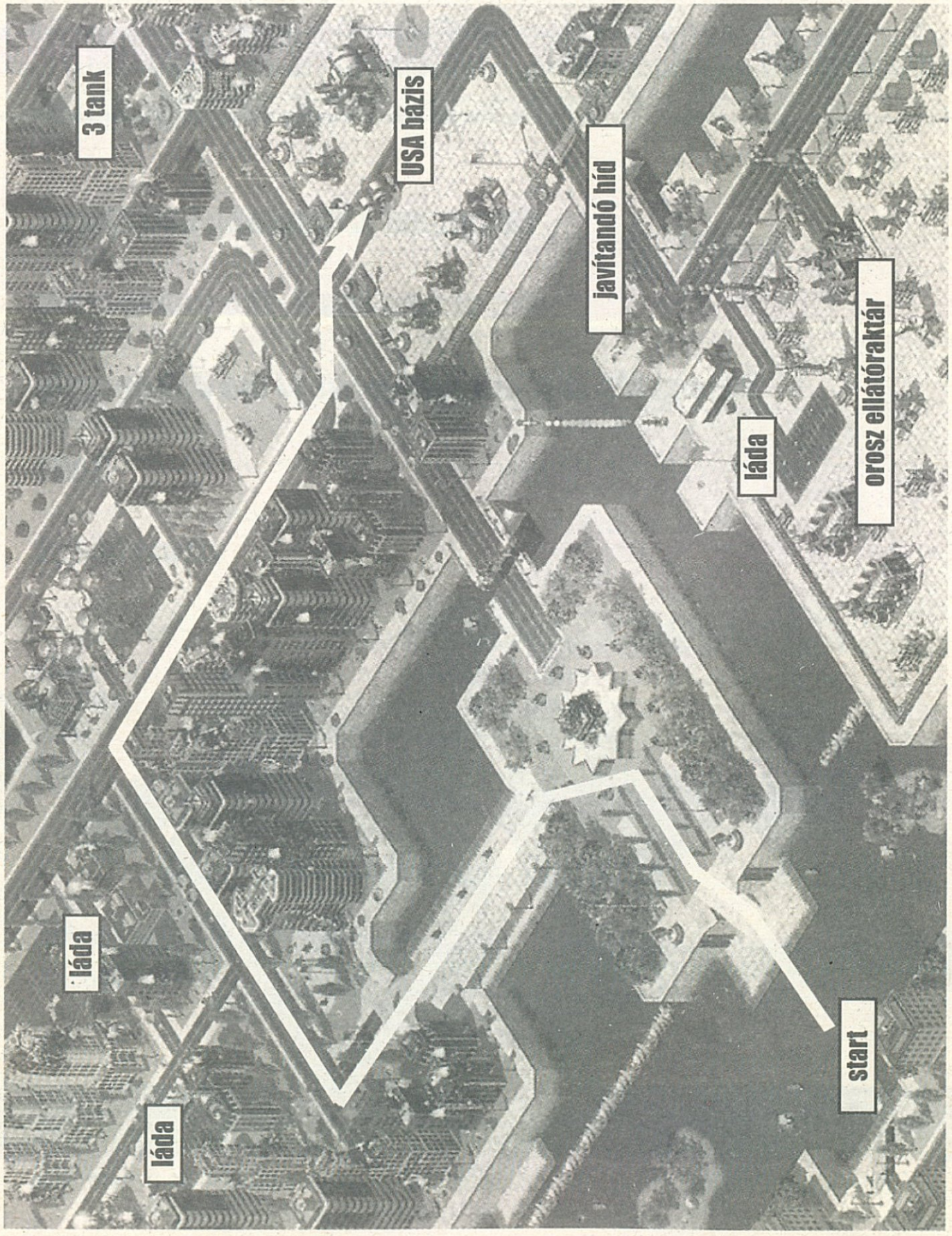
Rune 54

Cheat kódok 70



A megoldások könyve a CD GAMES 2001/01-es számának melléklete, forgalomba hozni kizárólag a lappal együtt lehetséges.

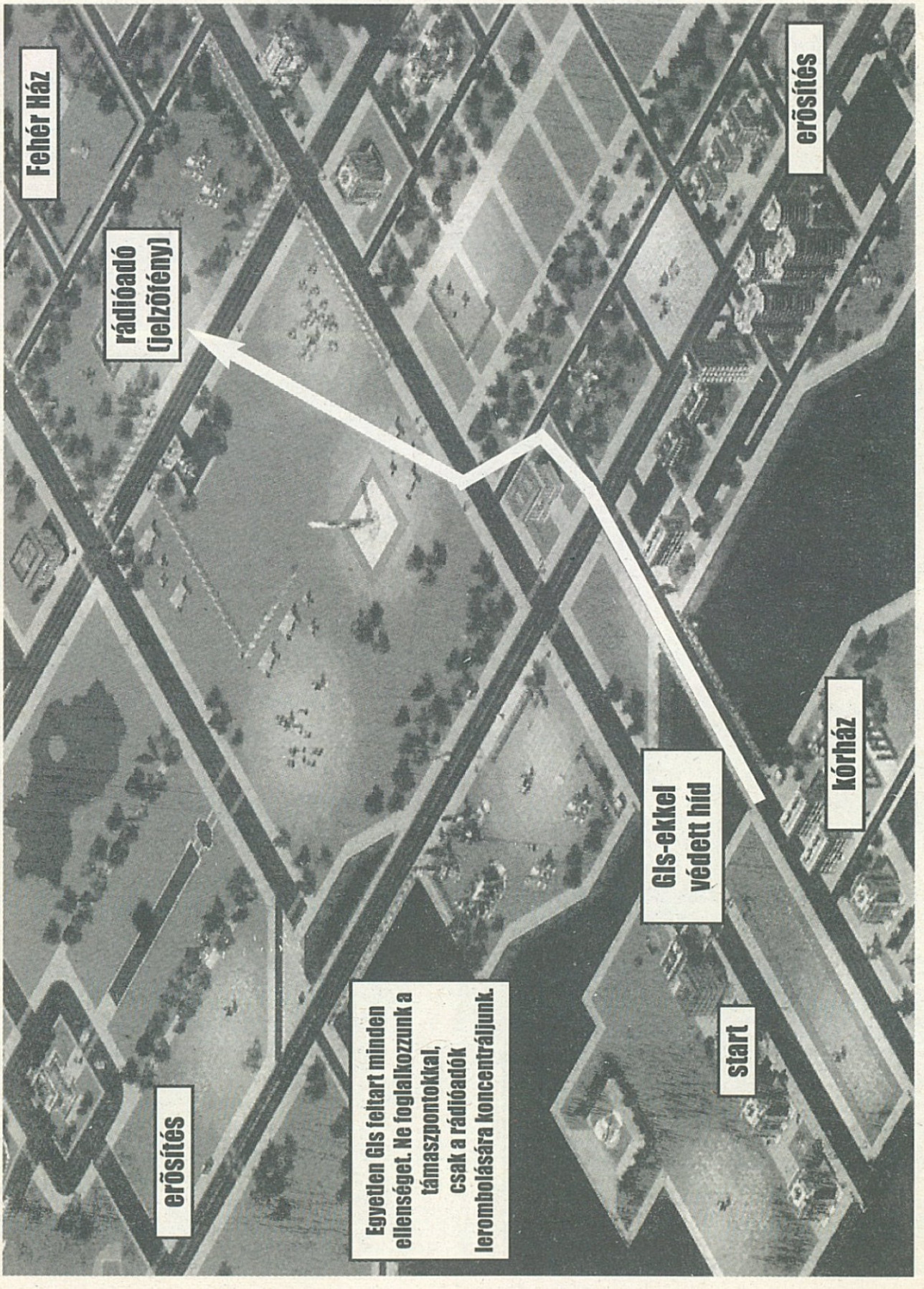
Szövetséges küldetés 1



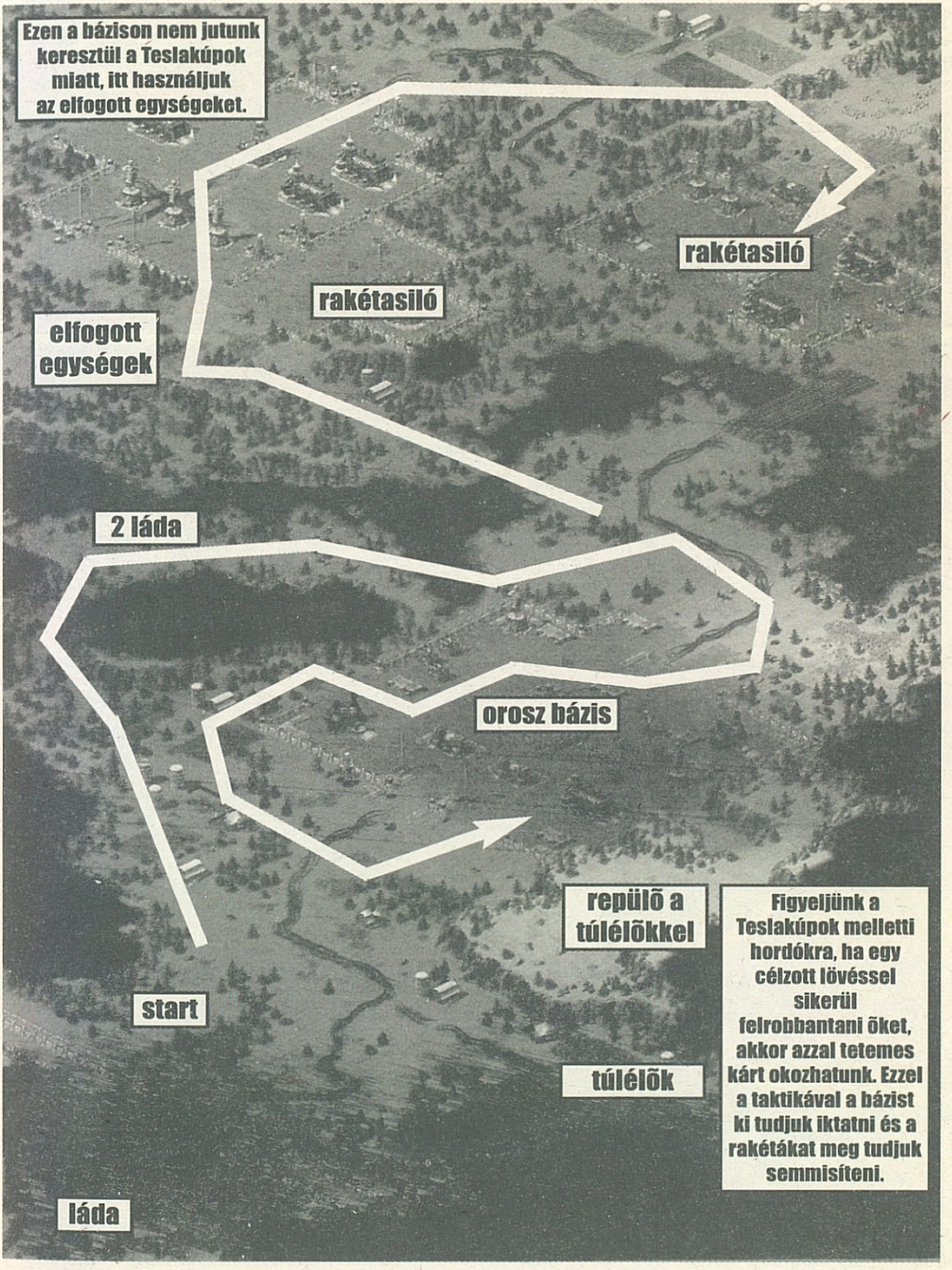
Szövetséges küldetés 2

Szövetséges küldetés 4

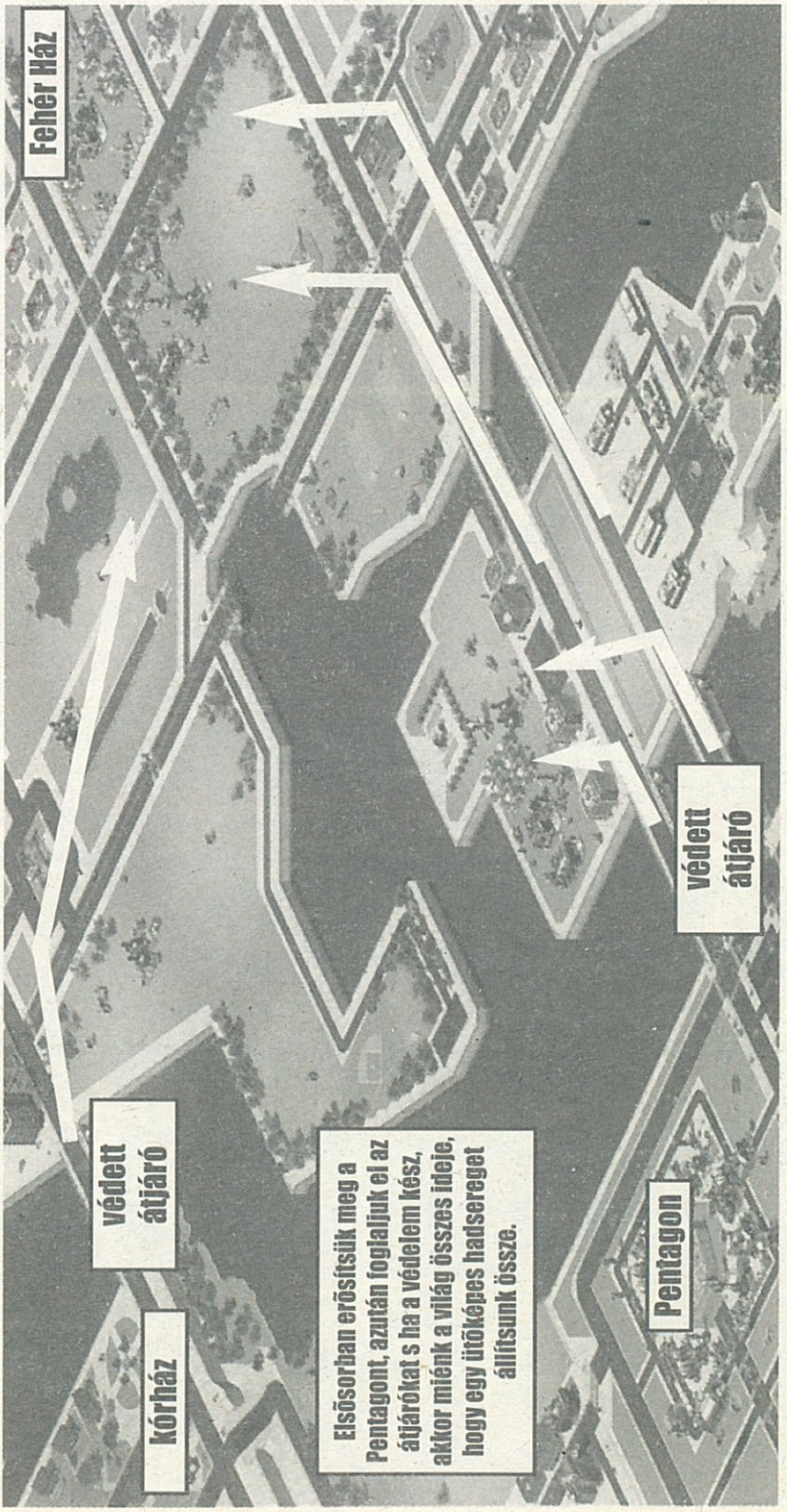
Szövetséges küldetés 3



Szövetséges küldetés 5



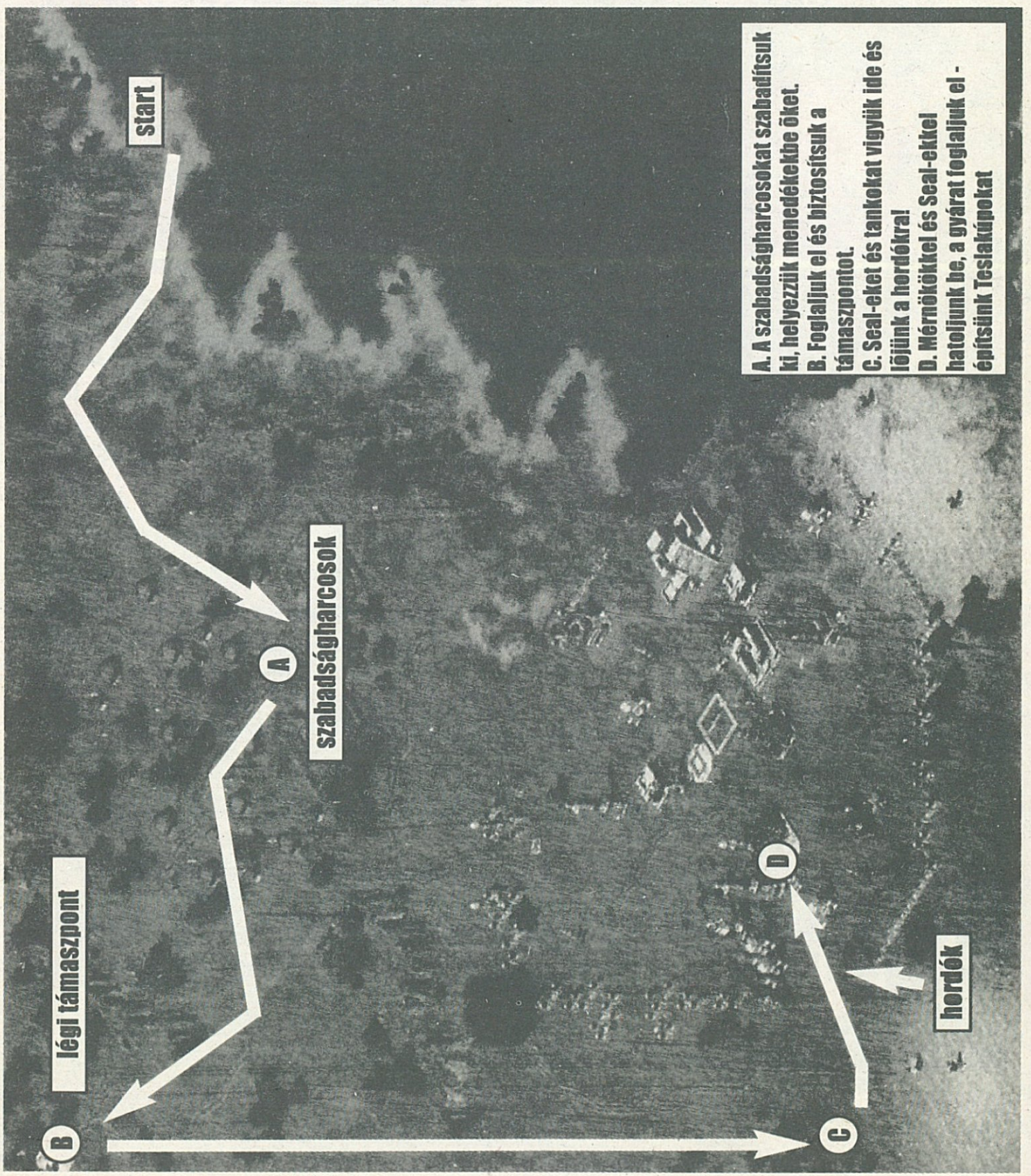
Szövetséges küldetés 6



Szövetséges küldetés 7

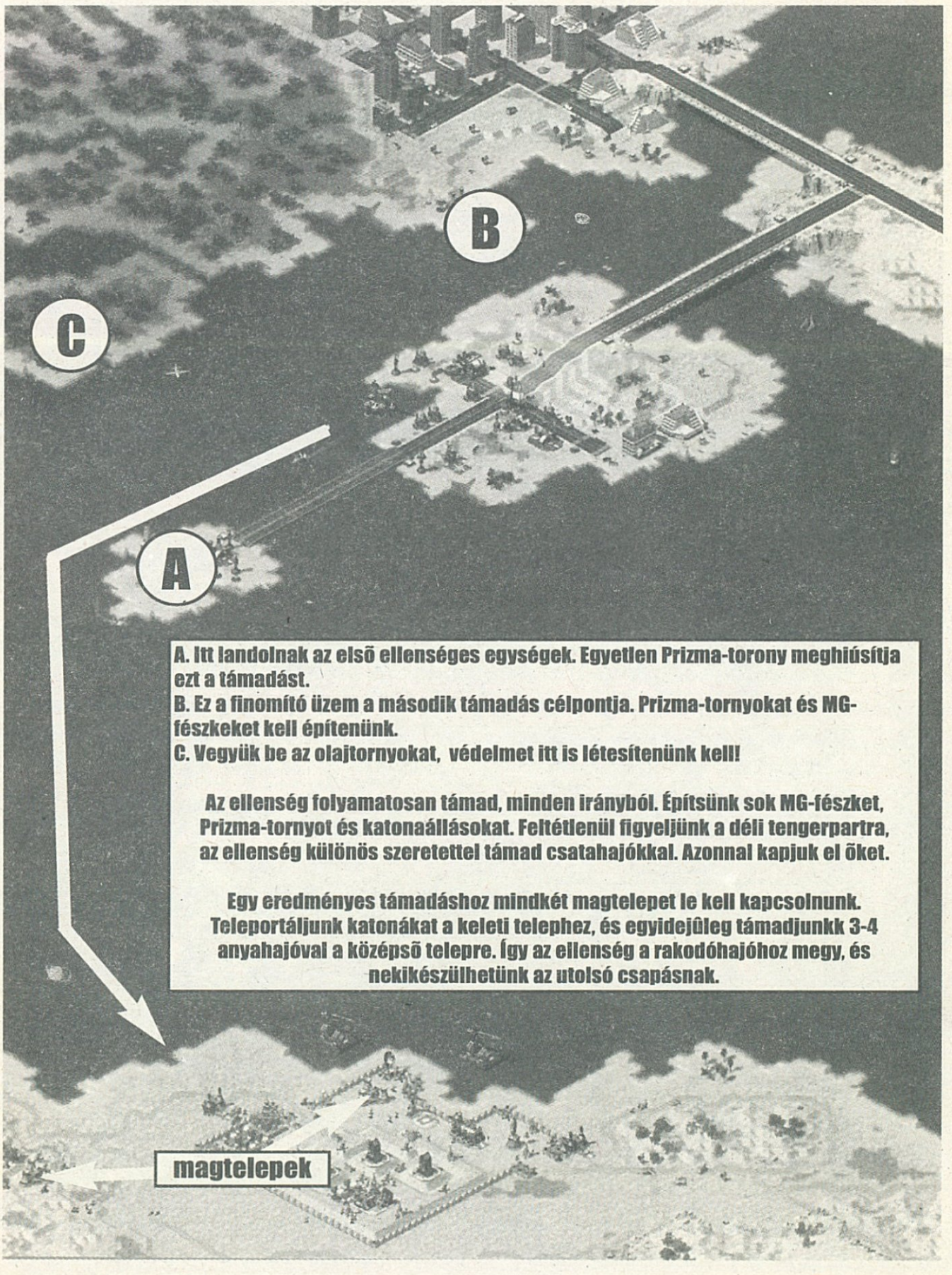
Szövetséges küldetés 8

Szövetséges küldetés 9



Szövetséges küldetés 10

Szövetséges küldetés 11



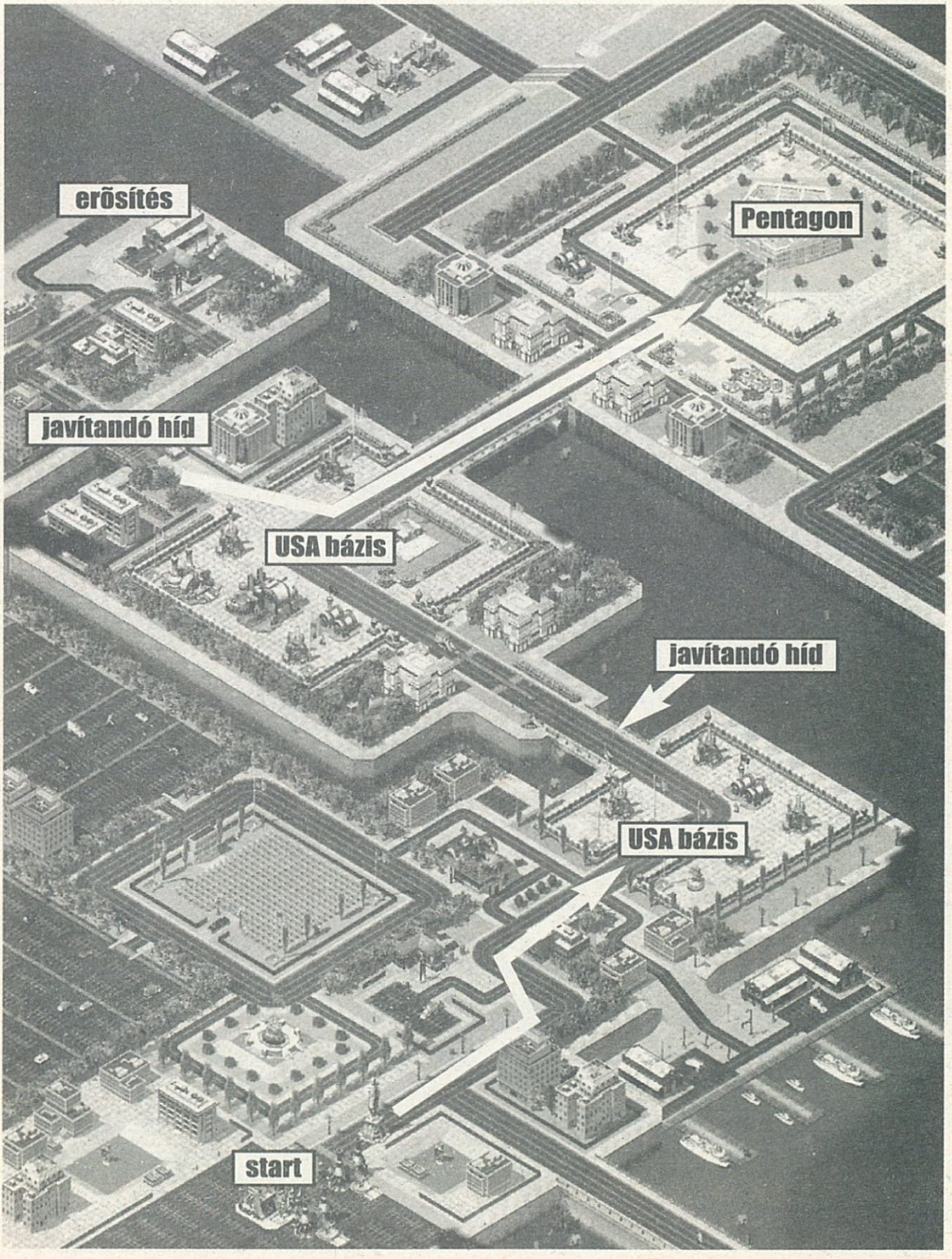
A. Itt landolnak az elsõ ellenséges egységek. Egyetlen Prizma-torony meghiúsítja ezt a támadást.
B. Ez a finomító üzem a második támadás célpontja. Prizma-tornyokat és MG-fészkeket kell építenünk.
C. Vegyük be az olajtornyokat, védelmet itt is létesítenünk kell!

Az ellenség folyamatosan támad, minden irányból. Építsünk sok MG-fészket, Prizma-tornyot és katonaállásokat. Feltétlenül figyeljünk a déli tengerpartra, az ellenség különös szeretettel támad csatahajókkal. Azonnal kapjuk el õket.

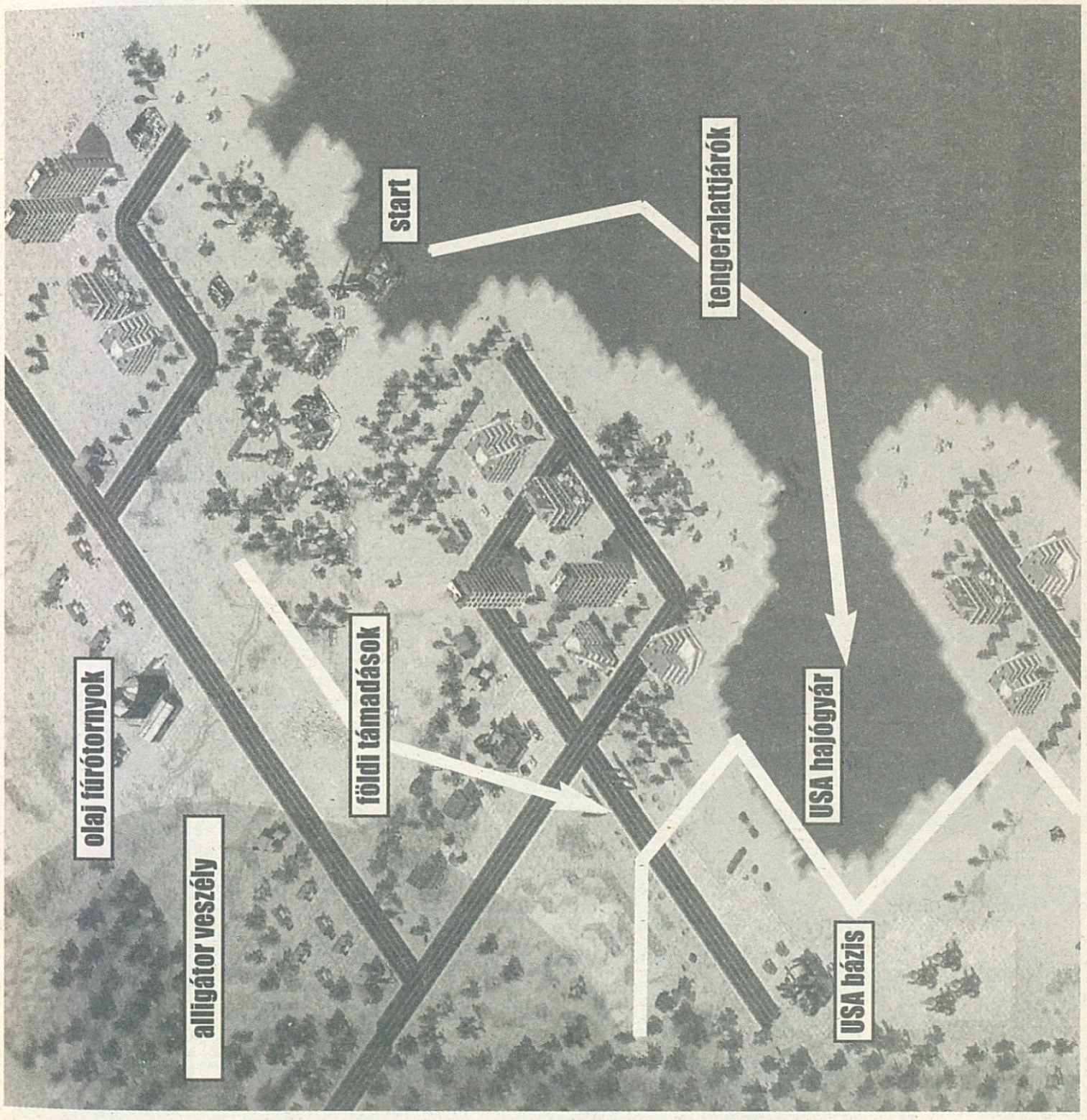
Egy eredményes támadáshoz mindkét magtelepet le kell kapcsolnunk. Teleportáljunk katonákat a keleti telephez, és egyidejûleg támadjunkk 3-4 anyahajóval a középsõ telepre. Így az ellenség a rakodóhajóhoz megy, és nekikészülhetünk az utolsó csapásnak.

Szövetséges küldetés 12

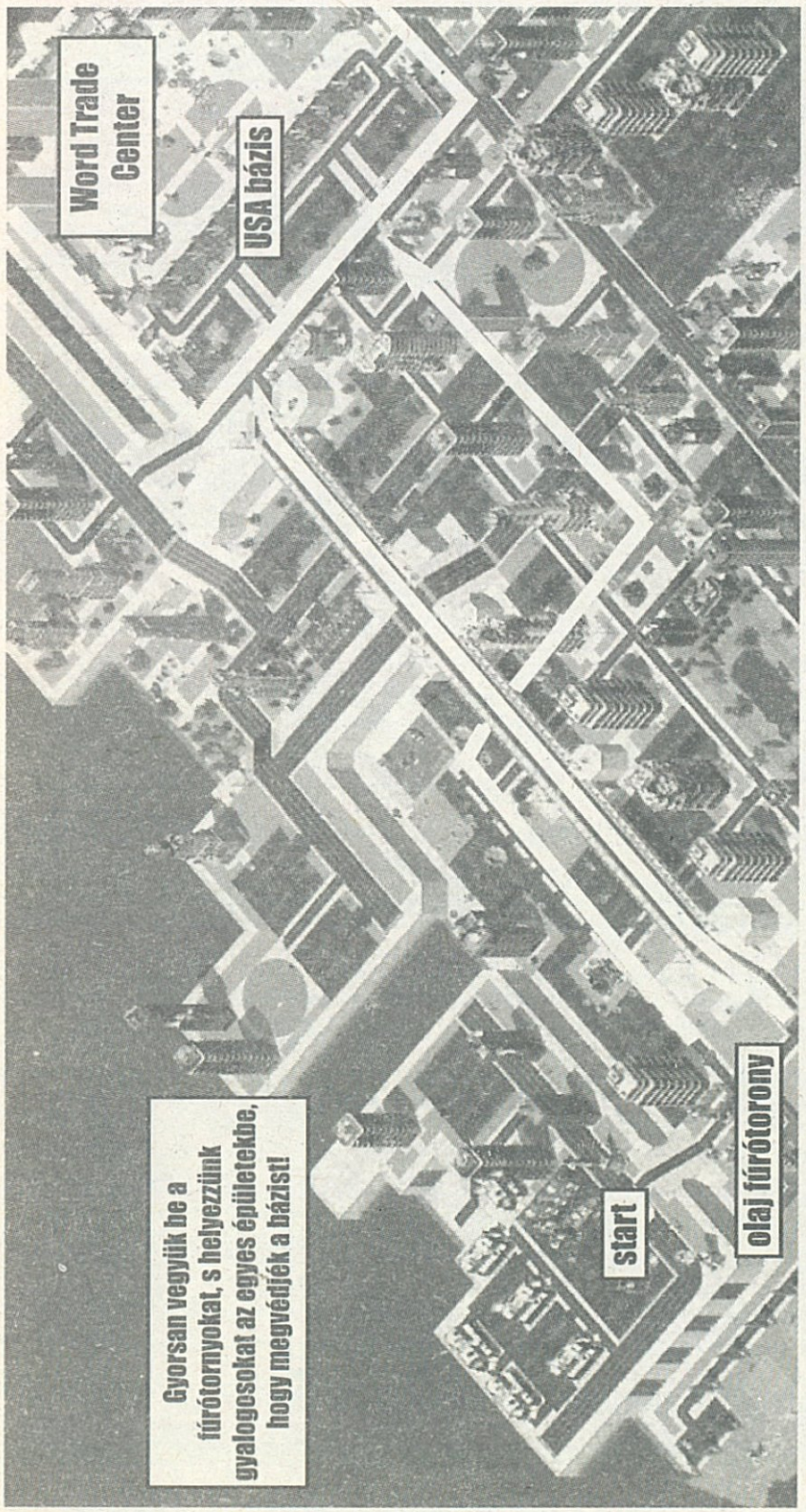
Orosz küldetés 1



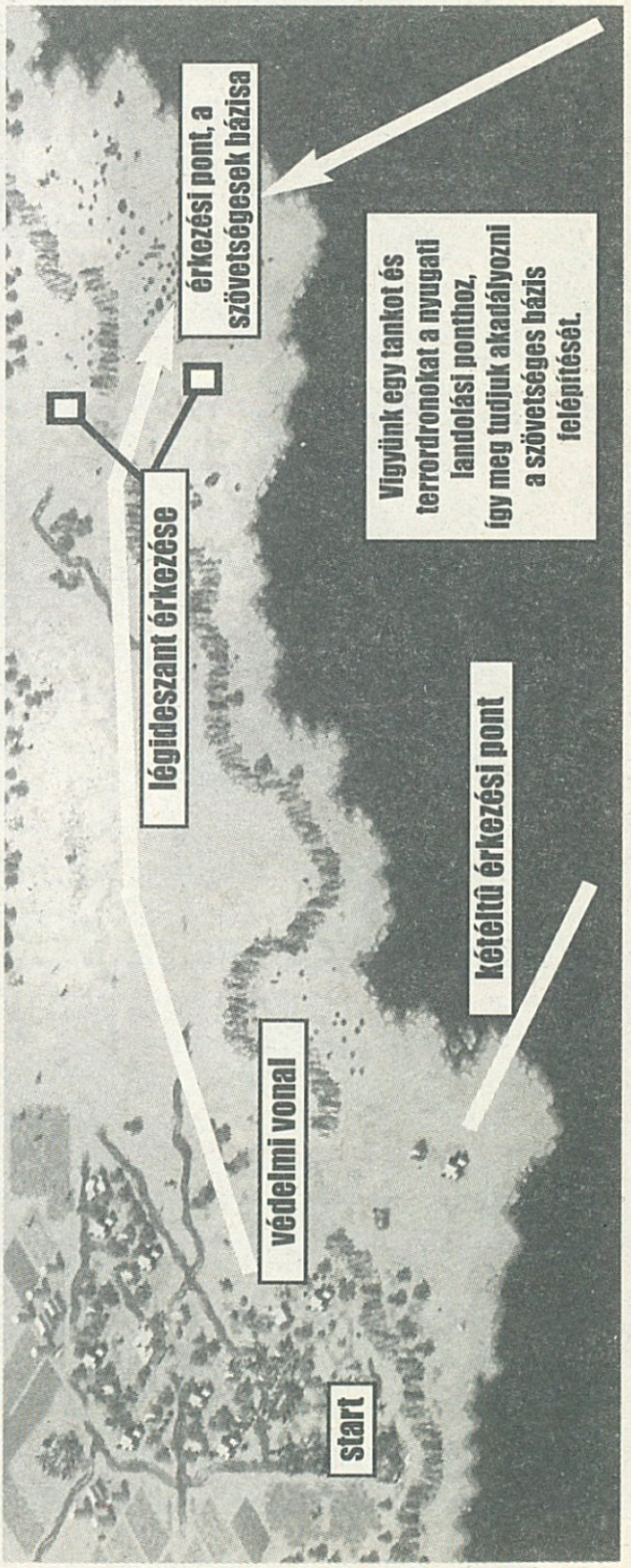
Orosz küldetés 2



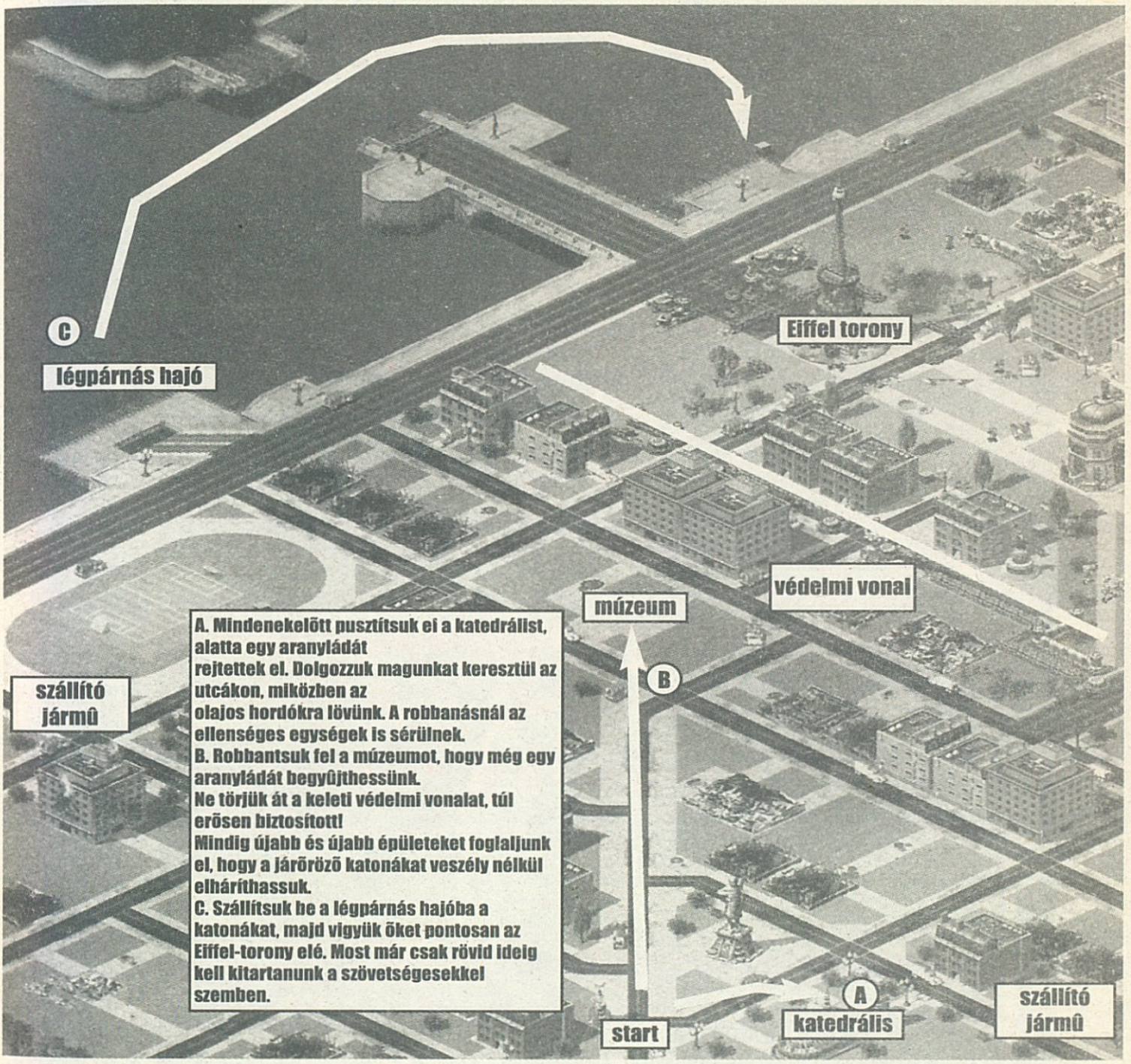
Orosz küldetés 3



Orosz küldetés 4



Orosz küldetés 5

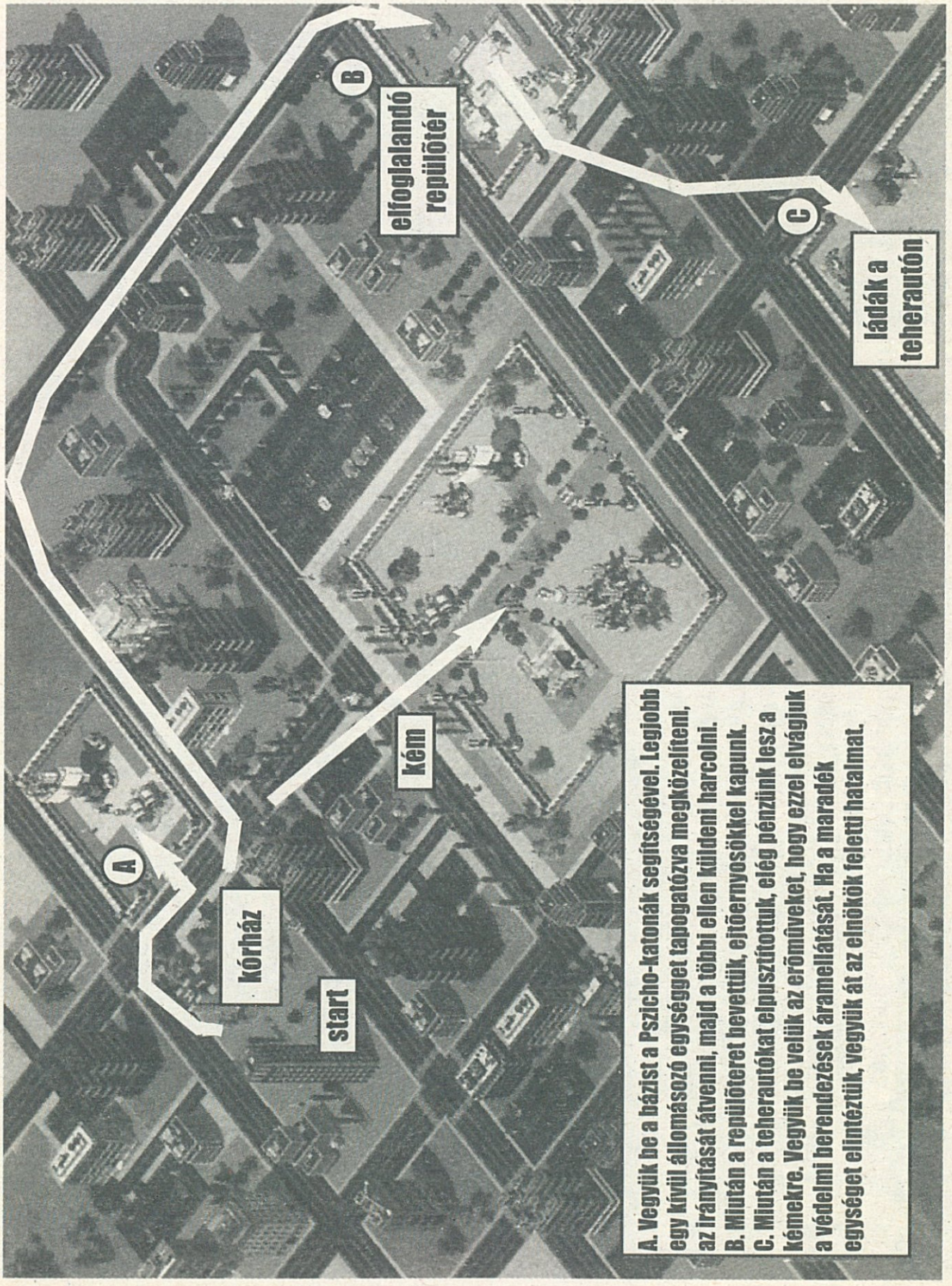


Orosz küldetés 6

Orosz küldetés 7

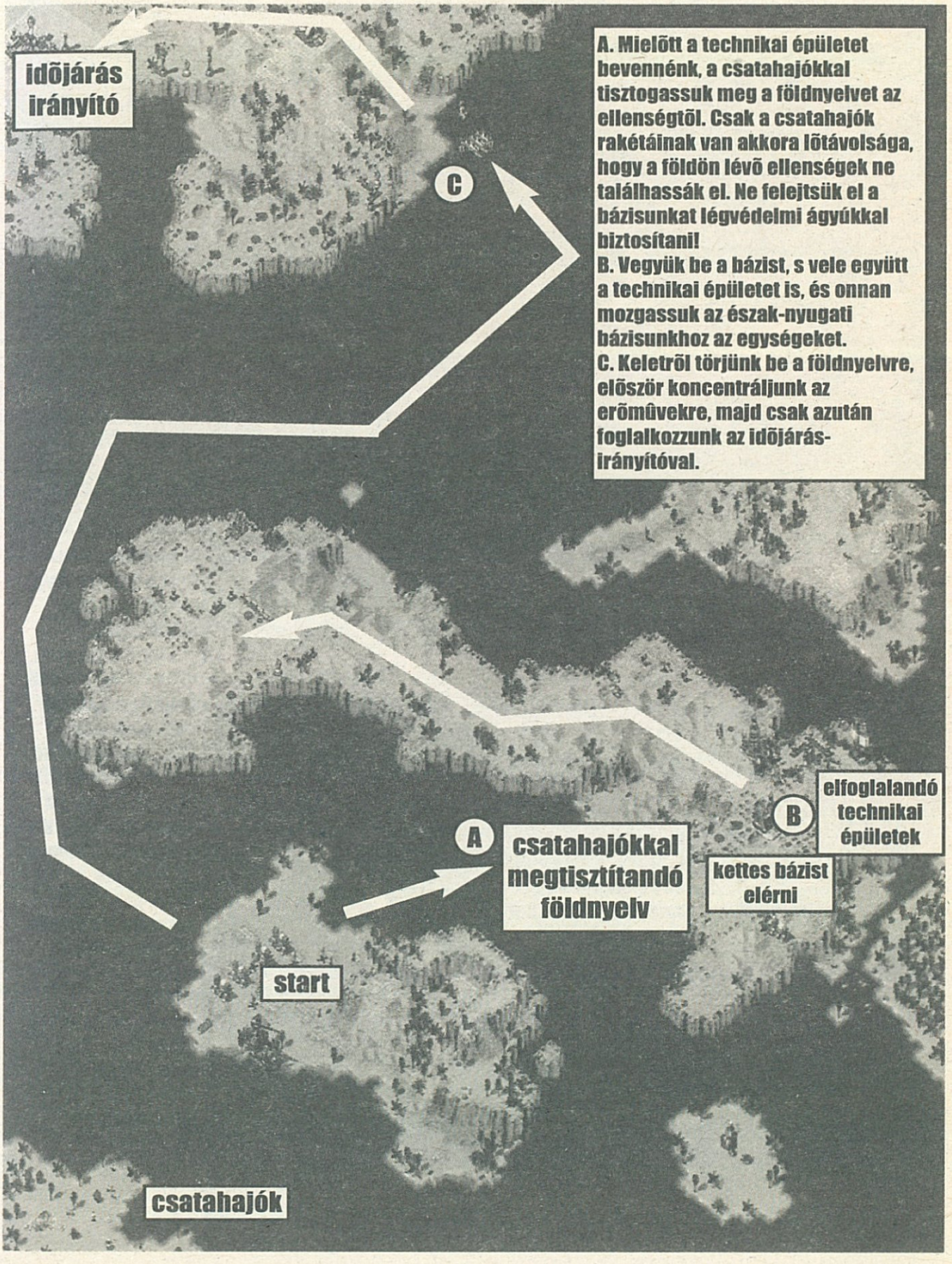
Orosz küldetés 8

Orosz küldetés 9

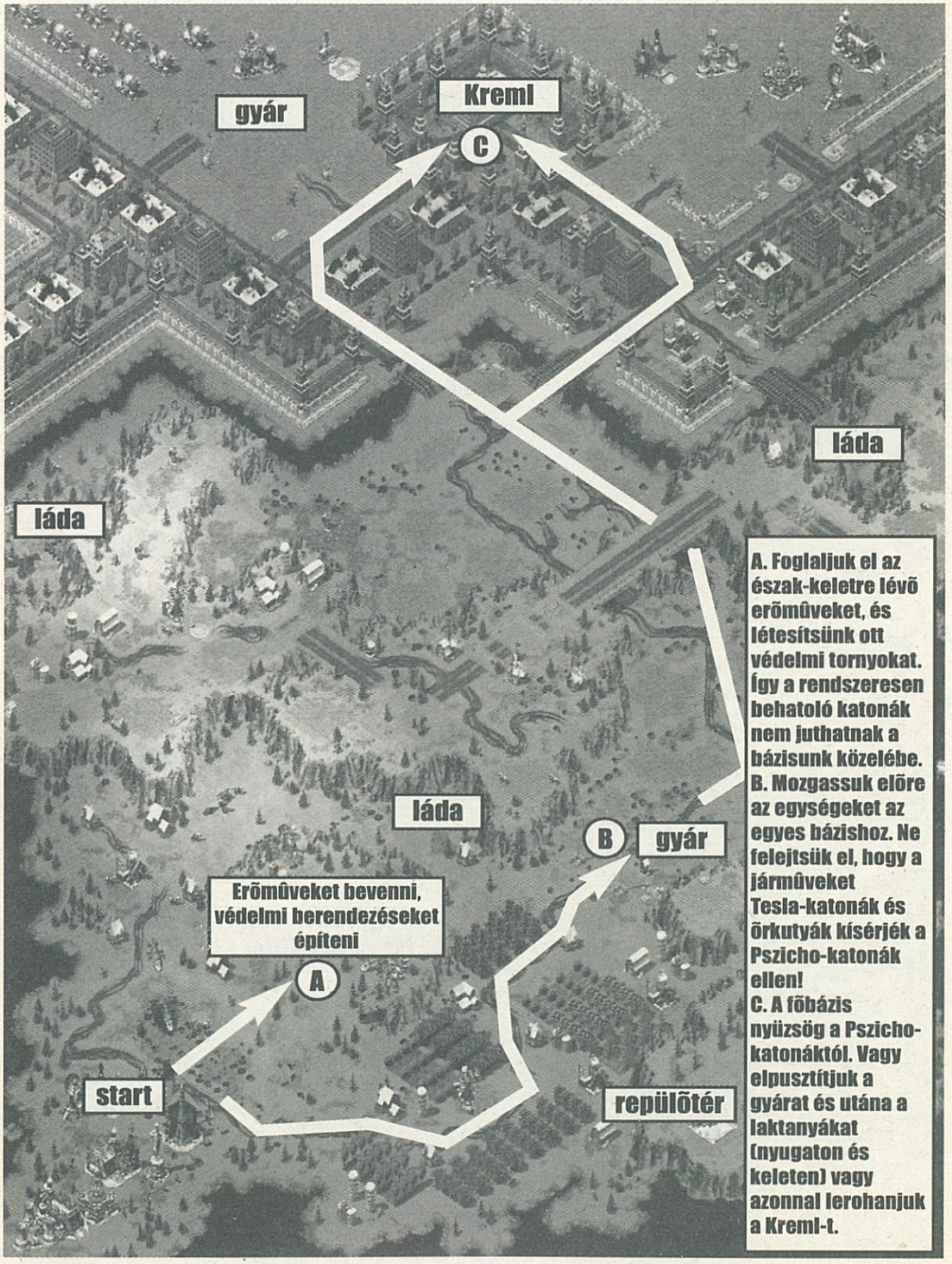


A. Vegyük be a bázist a Pszicho-katonák segítségével. Legjobb egy kívül állomásozó egységget tapogatózva megközelíteni, az irányítását átvenni, majd a többi ellen küldeni harcolni.
B. Miután a repülőteret bevettük, ejtőernyosöktel kapunk.
C. Miután a teherautókat elpusztítottuk, elég pénzünk lesz a kémekre. Vegyük be velük az erőműveket, hogy ezzel elvágjuk a védelmi berendezések áramellátását. Ha a maradék egységet elintéztük, vegyük át az elnökök feletti hatalmat.

Orosz küldetés 10



Orosz küldetés 11

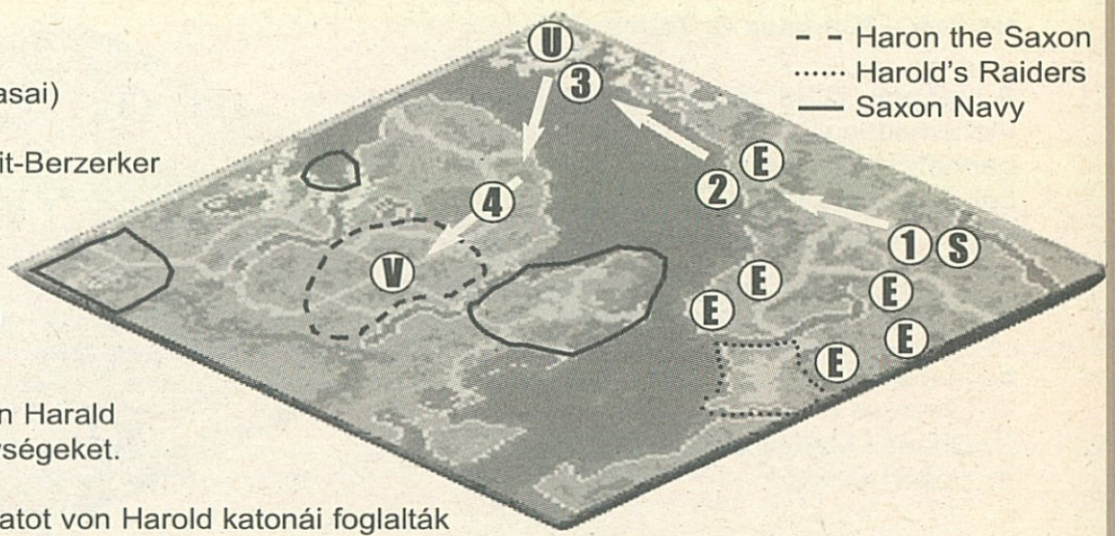


A. Foglaljuk el az észak-keletre lévõ erõmûveket, és létesítsünk ott védelmi tornyokat. Így a rendszeresen behatoló katonák nem juthatnak a bázisunk közelébe.
B. Mozgassuk elõre az egységeket az egyes bázishoz. Ne felejtsük el, hogy a járműveket Tesla-katonák és õrkutyák kísérjék a Pszicho-katonák ellen!
C. A fõbázis nyüzsög a Pszicho-katonáktól. Vagy elpusztítjuk a gyárat és utána a laktanyákat (nyugaton és keleten) vagy azonnal lerohanjuk a Kreml-t.

Harcok – Küldetés 1: Hastings

S: Startpont
E: Ellenséges őrhely (Harold lovasai)
V: Vár (von Harold, a szász)
U: Ajándékozott egységek, 25 Elit-Berzerker és hat sárkányhajó

A játék célja: hódítsuk meg Angliát, pusztítsuk el a von Harold várat, s William-nek végig életben kell maradnia!

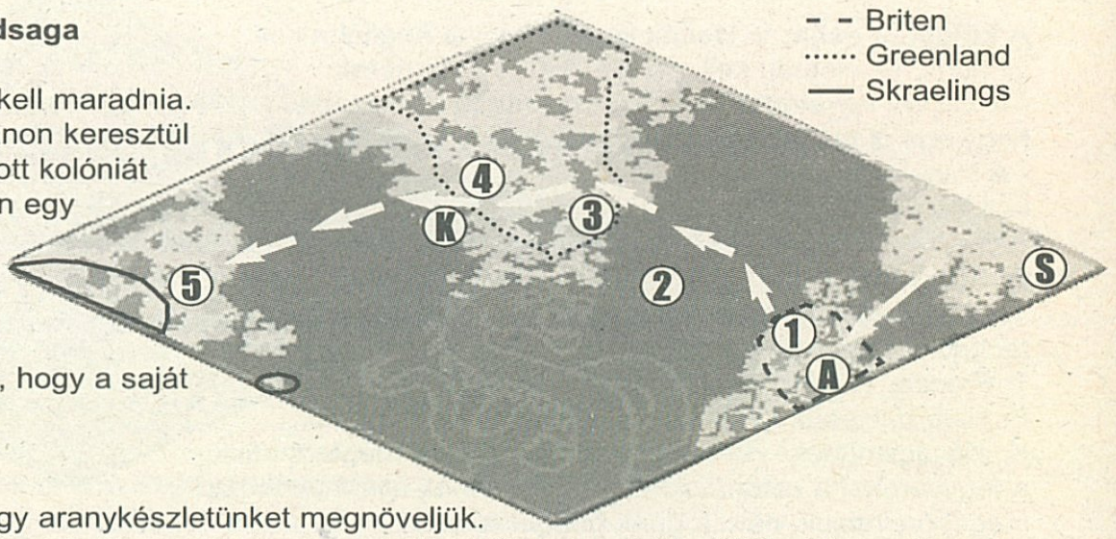


További célok: - Gyűjtsük be von Harald Hardraade által ajándékozott egységeket.

1: A faluból kivezető összes kijáratot von Harold katonái foglalták el, gyorsan további katonákat kell képeznünk. William-et, a hódítót a biztonság kedvéért jobb lesz a várban elszállásolni.
2: Ennél a helynél közel tizenkét ellenséges lándzsás fog várakozni, és az árnyékban ott vannak a kettes őrtornyok, de ennek ellenére ez a legjobb része a kikötőnek. Pusztítsuk el a lándzsásokat és a tornyokat, építsük meg a kikötőt, majd létesítsünk kaszárnyát, hogy az egységeket azonnal a szállítóhajóba tudjuk küldeni. Nagyon fontos, hogy a szállító- és hadihajók építését ne felejtsük el!
3: Harald Hardraade szövetkezik velünk. Csatlakozva hajózzunk a falujához, hogy ott az ajándékozott elit-berzerkereket és a sárkányhajókat felvegyük. Addigra fejlesszük ki a szállítóhajókat, hogy 25 embert magunkkal tudjunk vinni (két hajót küldjünk ki).
4: Pusztítsuk el von Harold, a szász várát. Mindenképpen északról támadjunk s vinnünk kell az ostromgépeket is, mivel a vár falakkal és őrtornyokkal is védve van.

Harcok – Küldetés 2: Vindlandsaga

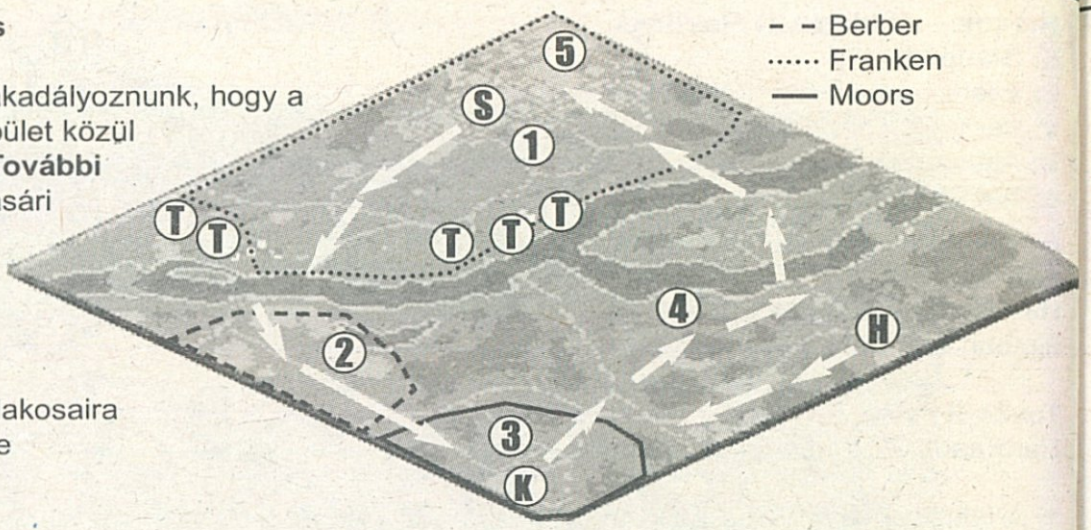
Célunk: Vörös Eriknek életben kell maradnia.
További célok: - Eriket az óceánon keresztül észak-nyugatra kell vinnünk és ott kolóniát kell létesítenünk. - Az új világban egy főépületet, egy piacot és tizenkét házat kell építenünk.



S: Startpont
A: Arany: fosszuk ki a bányákat, hogy a saját aranykészletünket feltornázzuk
K: Kikötő

1: Raboljuk ki az angol falut, hogy aranykészletünket megnöveljük.
2: "Bermuda-háromszög": ebben a zónában minden egyes hajó elsüllyed, ezért kerüljük el és az új világba inkább kerülő úton vezessük a harcosainkat.
3: Itt szálljunk partra a harcosainkkal, s egyből menjünk az őrtornyok ellen a faltörő kosokkal. Az embereken kívül (akik Grönland felé tartanak) láthatunk egyszerű falusiakat is, akikkel a 4-es pontnál egy falut és kikötőt létesíthetünk.
4: Építsünk kikötőt és egy második főépületet, amely segíthet nekünk, hogy az ásványi kincseket begyűjthessük, mielőtt az új világba érkeznénk.
5: Alkossuk meg a harmadik főépületet, a piacot és a megkövetelt tizenkét házat. Figyeljünk a védelemre, mert a főépület létesítése közben megtámadhatnak minket a Skraeling-ek. Hogy a falu lakosai meg tudják védeni magukat az ellenséggel szemben, a katonákat járőröztetni kell, így támadás esetén idejében védekezni tudunk.

Harcok – Küldetés 3: Tours

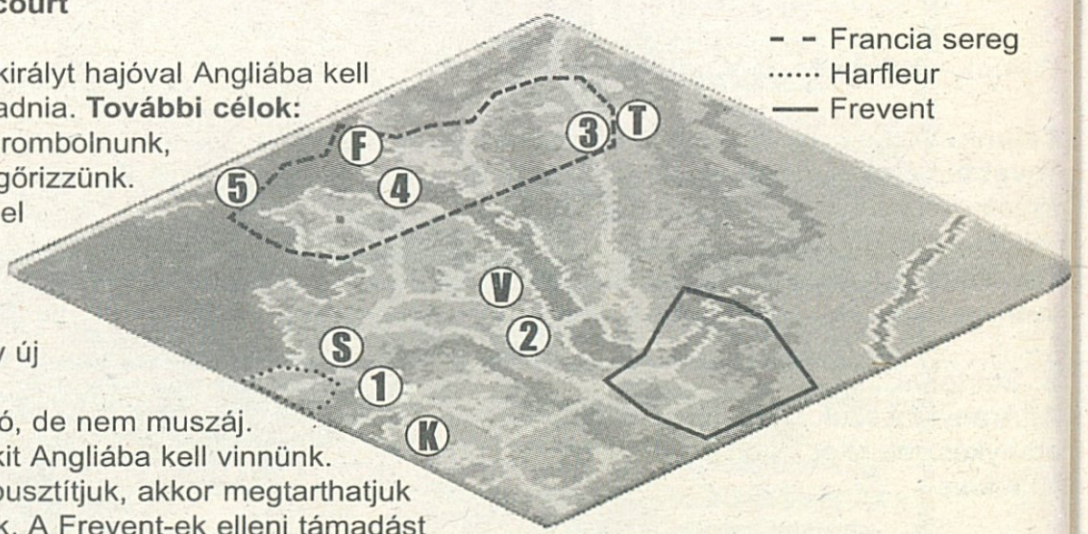


A küldetés célja: meg kell akadályoznunk, hogy a mohamedánok a három főépület közül bármelyiket is elpusztítsák! **További célok:** - Foglaljuk el a hat vásári kocsit a mórok szállító karavánjából, és vigyük őket a Tours-i katedrálishoz.

S: Startpont
T: Támadás a területeire és lakosaira
H: Charles Martell hadserege
K: Vásári kocsik

1: Képezzük ki a hadseregünket. Ha az ellenség már a város falait ostromolja, akkor segítségül hívhatjuk Charles Martell-t, bár jobb lenne, ha sikerülne nélküle megvédenünk a várost, mert akkor később Martell kísérheti a vásári kocsikat. Vigyázat: ha Martell meghal, akkor a katonák demoralizálódni fognak.
2: Pusztítsuk el az itteni falut, a városfal és a túlerő nem jelenthet problémát.
3: "Kaparintsuk" meg a hat vásári kocsit, és most hívjuk Martell-t, hogy a hadseregével a katedrálishoz kísérje a kocsikat. Figyelem: ha egy kocsi is elveszik, akkor megváltozik a küldetés célja, nem kell többet foglalkoznunk a megmaradt kocsikkal, hanem az összes mohamedánt meg kell ölnünk - ez a nehezebb módja a küldetés megoldásának.
4: Menjünk ezen az úton vissza (igaz hosszabb, de biztonságosabb).
5: Vigyük a hat kocsit a katedrálishoz, így ezzel a küldetés befejezettnek tekinthető.

Harcok – Küldetés 4: Agincourt

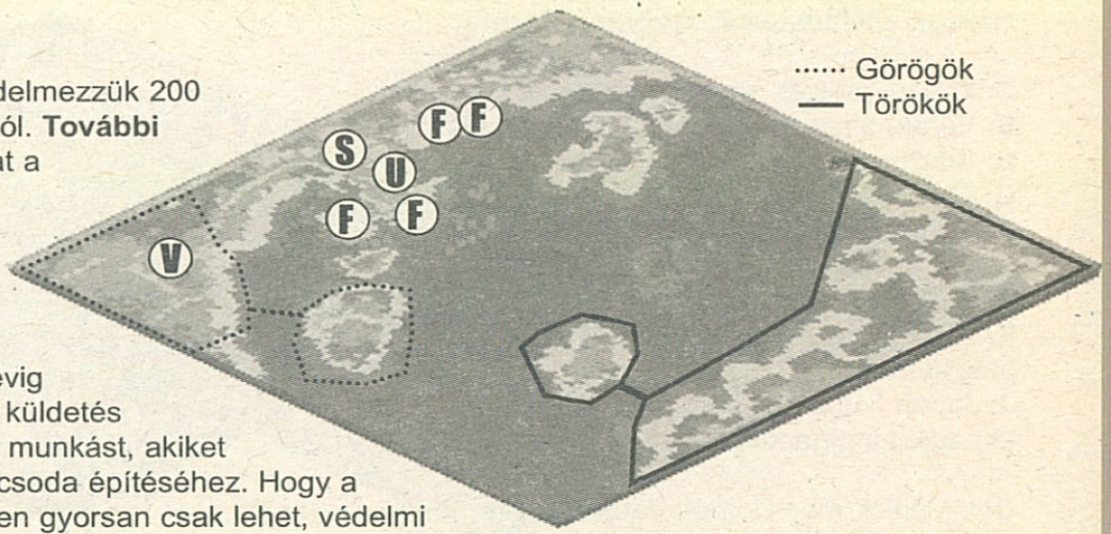


A küldetés célja: V. Henrik királyt hajóval Angliába kell vinnünk, és életben kell maradnia. **További célok:**
- A Voyeni egyetemet le kell rombolnunk, hogy egy új technológiát megőrizzünk.
- A francia lovagok Tribokját el kell foglalnunk.

S: Startpont
V: A Voyeni egyetem, itt egy új technológiát őriznek.
T: Francia Tribok, elfoglalható, de nem muszáj.
F: Hajó V. Henrik királlyal, akit Angliába kell vinnünk.
K: Kovácsműhely. Ha ezt elpusztítjuk, akkor megtarthatjuk a fegyvereket a katonáinknak. A Frevent-ek elleni támadást megspórolhatjuk, nem fognak gondot okozni.

1: A harlfleur-i katonák megtámadnak minket. A támadást után a sérült embereinket gyógyítsuk meg a szerzetesekkel. Ebben a küldetésben parasztok nélkül kell játszanunk, így nagyon fontos, hogy az ostromgépek épségben maradjanak az egyetemig, mivel szükség esetén nem lehet újakat építeni.
2: Pusztítsuk el a Voyeni egyetemet.
3: Itt tudjuk a francia Tribok-ot a fegyvergyűjteményünkhöz csatolni, ez nem feltétlenül szükséges. Elsősorban az a fontos, hogy a francia katonákat kövessük észak felé az embereinkkel, hogy a szembesülést elkerüljük. Fontos: egy szerzetest mindenképpen a 4-es ponthoz kell juttatnunk.
4: Ide kell hoznunk egy szerzetest, hogy a szállítóhajót "megtérítse". V. Henriket mindenképpen meg kell oltalmaznunk a hajójában.
5: Vigyük V. Henriket Angliába.

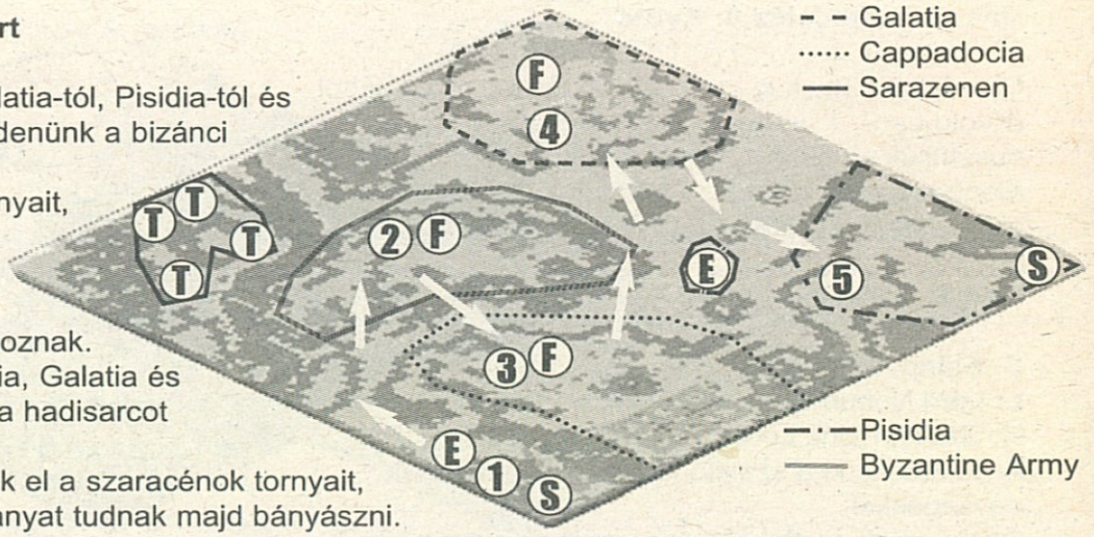
Harcok - Küldetés 5: Lepanto



Cél: Építsünk egy csodát, és védelmezzük 200 éven keresztül a török harcosoktól. **További célok:** Fizetnünk kell 800 aranyat a szövetséges görögöknek.

S: Startpont
U: Építsünk ezen a helyen egy csodát, és védjük meg a török támadásoktól. A csodának 200 évig sértetlennek kell lennie, így ez a küldetés befejezettnek tekinthető. Minden munkást, akiket nélkülözni tudunk, irányítsunk a csoda építéséhez. Hogy a csodát meg tudjuk védeni, amilyen gyorsan csak lehet, védelmi technológiákat kell kifejlesztenünk (például az ágyús tornyok- ehhez az egyetemre kell klikkelnünk, mivel ez csak ott lehetséges).
F: Ezen a helyen (amilyen gyorsan csak lehet!) építsünk falakat, ha ezt nem tesszük (vagy nem elég gyorsan), akkor betörnek a török harcosok, akik a szállítóhajókról szálltak partra. Figyeljünk a védelemre: a törököknek nagyon nagy flottájuk van, amivel a tenger túloldaláról megtámadhatnak minket és megpróbálhatják a katonákat a partra tenni. Ahhoz, hogy a török szállítóhajókat idejében észrevegyük, ki kell küldenünk a hajóinkat járőrözni.
V: Szövetség. A görögök 800 aranyért szívesen a szövetségeseinké válnak, ehhez bányászhatjuk a görög aranyat is. Ezáltal az új szövetségesünk rendszeresen támogat majd arannyal, fával és élelemmel, aminek az az előnye, hogy kevesebbet kell törődnünk az ásványi kincsek bányászásával.

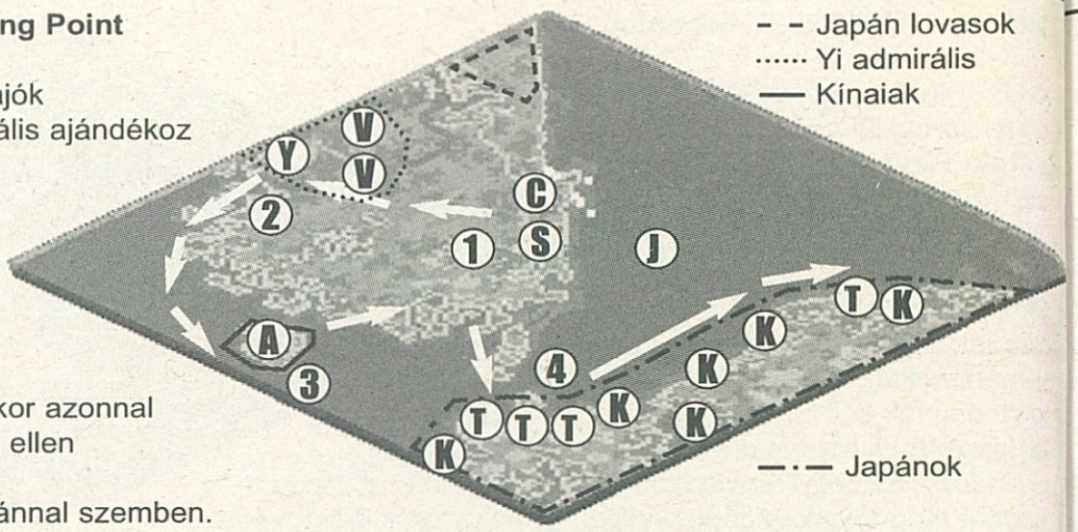
Harcok – Küldetés 6: Manzikert



Cél: Hadisarcot kell gyűjteni Galatia-tól, Pisidia-tól és Cappadocia-tól és meg kell küzdenünk a bizánci hadsereggel.**További célok:**
- Pusztítsuk el a szaracénok tornyait, ezzel a szövetségeseinek aranygondjait megoldva.

E: Ellenséges csapatok állomásoznak.
F: Főépület. Foglaljuk el a Pisidia, Galatia és Cappadocia főépületeket, hogy a hadisarcot megszerezzük.
T: Megfigyelő tornyok. Pusztítsuk el a szaracénok tornyait, így a szövetségesek további aranyat tudnak majd bányászni.
1: Rögtön az elején szedjünk sarcot Gaia-tól, hogy falut és hadsereget tudjunk létesíteni.
2: Először a Pisidia főépületet foglaljuk el (nincs fal a város körül). Fontos: nem kell a várost elpusztítani, csak oda kell menni a főépülethez, ezzel megszereztünk egy katonai épületet, és rendszeresen kapjuk a sarcot.
3: Menjünk oda a Cappadocia-khoz, mint az előbb a Pisidia-knál. Ha útközben a szövetséges falukból származó pappal találkozunk, akkor hagyjuk meggyógyítani a katonáinkat.
4: Most menjünk Galatia-ba. Itt a katonai épület mellett még két várat is kapunk, ahol Tribokokat képezhetünk ki a bizánci hadsereg elpusztítására.
5: A fizetett sarcból képezzünk ki az "ajándékozott" épületekben katonákat, hogy azután elpusztítsuk a bizánci sereget. Mint mindig, most is vigyünk magunkkal ostromgépeket, elsősorban faltörő kosokat, amelyeket majd a katonák megvédenek.

Harcok – Küldetés 7: Noryang Point

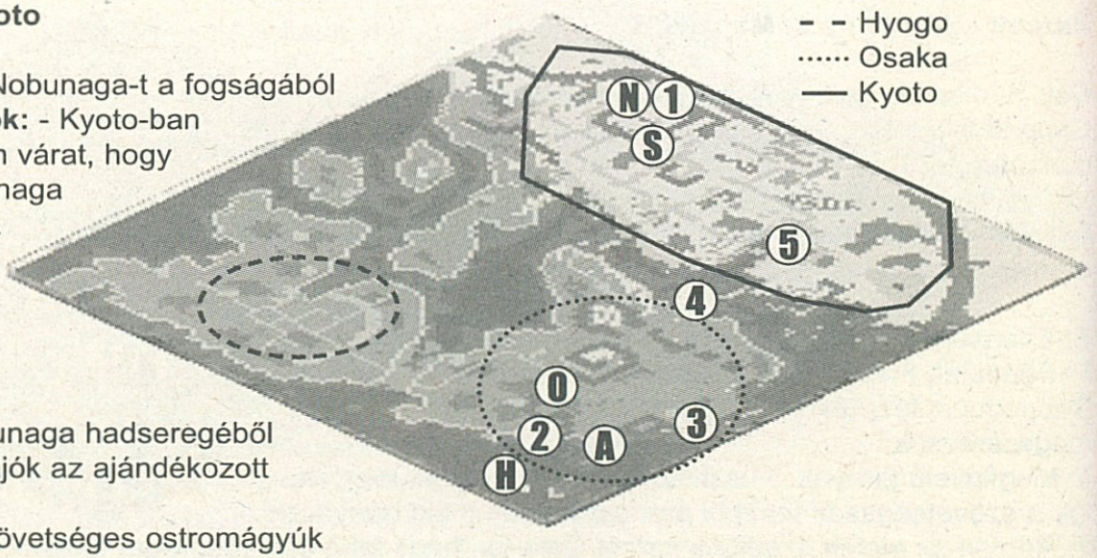


Y: Yi admirális és a teknős-hajók
V: Várak, amelyeket Yi admirális ajándékoz
S: Startpont
C: Csoda
A: A kínaiaktól ajándékba kapott egységek
T: Ágyús tornyok
K: Kikötők, amelyeket el kell pusztítani
J: Japán flotta, ami a kezdéskor azonnal támadást indít a koreai csoda ellen

Cél: Védjük meg Koreát, Japánnal szemben.
További célok: - Akadályozzuk meg, hogy a japánok elpusztítsák a koreai csodát. - Találjuk meg Yi admirálist, és az ő titkos fegyverét (teknős-hajó). - A titkos fegyverrel pusztítsuk el a japán tengeri haderőt. - Romboljunk le minden japán dokkot.

1: Vigyázat: a japánok azonnal támadni fognak a tengerről (J) a koreai csodára. Elsődleges célunk: a csoda elpusztításának megakadályozása. Ha ez nem sikerül, abba is hagyhatjuk a küldetést.
2: Yi admirális és az ő teknős-hajói ezen a helyen találhatóak (Y). Itt megtanulja azt a technológiát, amivel egy teknős-hajót építeni kell. Yi admirális nekünk ajándékozza a várakat.
3: A kínaiak 20 egységet ajándékoznak nekünk. El kell őket hozni a szállítóhajókkal.
4: Minden japán kikötőt el kell pusztítani. Vigyázzunk az ágyús tornyokra, amelyek nagyon gyorsan képesek elsüllyeszteni a hajóinkat. Ott ahol lehet, inkább maradjunk kívül a lőtávon.

Harcok – Küldetés 8: Kyoto

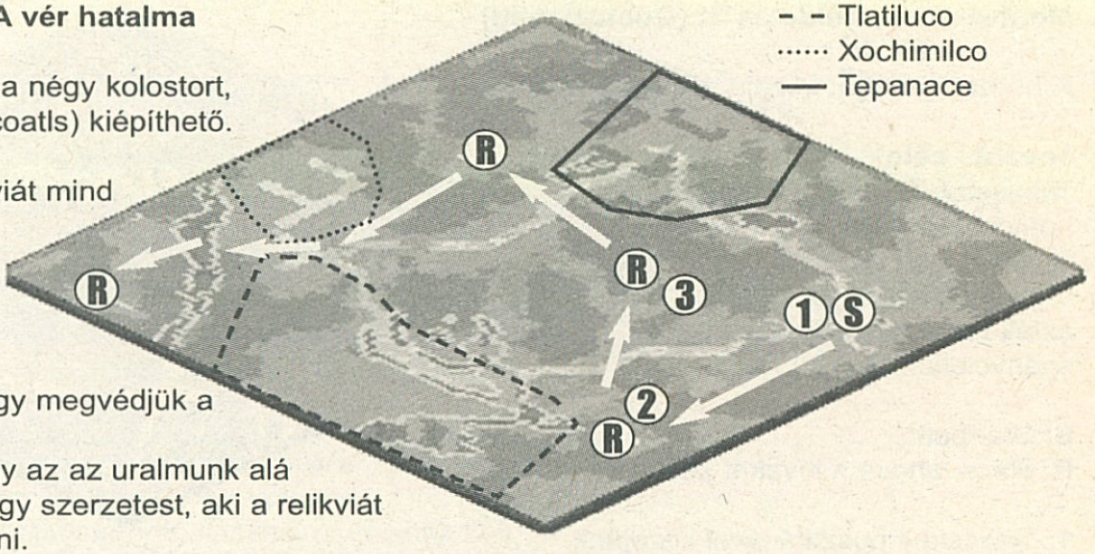


Cél: Szabadítsuk ki Lord Nobunaga-t a fogságából (Kyoto-ban). **További célok:** - Kyoto-ban pusztítsuk el mind a három várat, hogy megbosszuljuk Lord Nobunaga gyilkosságát. - Létesítsünk egy bázist, ahonnan megtámadhatjuk Kyoto-t.

S: Startpont
L: Lord Nobunaga
H: Szállítóhajók Lord Nobunaga hadseregéből
A: Itt kötnek ki a szállítóhajók az ajándékozott egységekkel
O: Hozzánk csatlakozó szövetséges ostromágyúk

1: Lehetetlen lord Nobunaga-t négy felfegyverzett lovaggal megvédeni a kyoto-i túlerővel szemben. Mindenképpen meg fog halni.
2: Nobunaga emberei egységeket küldenek részünkre, akik a sárga szállítóhajóban találhatóak és elhozzák őket nekünk (H). Kezdjük meg a támadást Osaka városfalaira, hogy további erősítést kapjunk ezáltal. Gyűjtsük be a városban a szövetségeseinket (O).
3: Törjünk be a faluba, hogy újabb épületet vegyünk az irányításunk alá.
4: Létesítsünk egy falut és egy kikötőt. Szállítóhajókkal és csatahajókkal keljünk át Kyoto-hoz.
5: Itt tegyük partra a katonáinkat, majd pusztítsuk el a három várat. A katonákat támogathatjuk a csatahajókkal a tengerpartról.

Montezuma – Küldetés 1: A vér hatalma

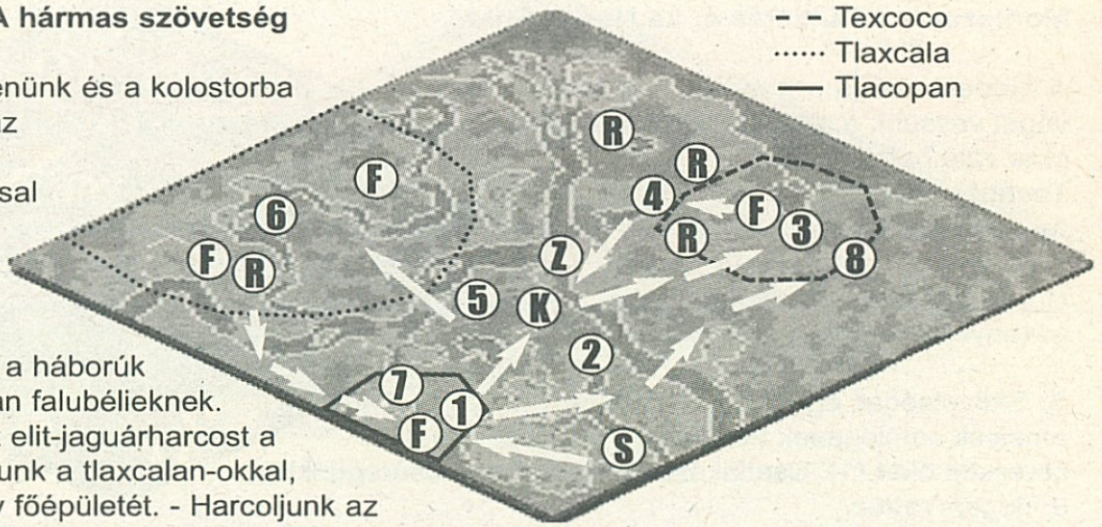


A küldetés célja: foglaljuk el a négy kolostort, amikkel a Becsület (quetzalcoatls) kiépíthető.
További célok:
Helyezzünk el egy-egy relikviát mind a négy kolostorban.

S: Startpont
K: Kolostor, előtte relikvia

1: Kerítsük körbe a falut, hogy megvédjük a jaguároktól.
2: Menjünk a kolostorhoz, így az az uralmunk alá kerül. Teremtsünk azonnal egy szerzetest, aki a relikviát majd a kolostorhoz fogja vinni.
3: Itt is úgy tegyünk, mint az előző kolostornál. Ha elég aranyunk van, akkor hozzunk létre egy szerzetest, hogy a második relikviát is a kolostorhoz vigye. Hogyha nincs elég aranyunk, akkor az is lehetséges, hogy az első kolostornál lévő szerzetest (ha már elvégezte a feladatát) a kettes kolostorhoz, a hármashoz, majd négyeshez átirányítsuk, hogy azokban a megmaradt relikviákat elhelyezze.
4: A hármas pontnál leírtak szerint járjunk el.
5: Létesítsünk itt kikötőt. Ehhez természetesen egy munkást kell odairányítanunk. Vagy hagyjuk már a kezdetektől az úton haladni, vagy először kiadjuk neki a parancsot, és aszerint cselekszik. Az utóbbi a biztosabb megoldás, és az útra adjunk mellé védőkíséretként négy katonát.
6: Építsünk egy szállítóhajót a kikötőben, majd keljünk át vele a túlpartra. Figyelem: a másik part csak úgy nyüzsög a jaguároktól. Mindképpen védjük meg a szerzetesünket, majd járjunk el a hármas pontban leírtak szerint.

Montezuma – Küldetés 2: A hármas szövetség

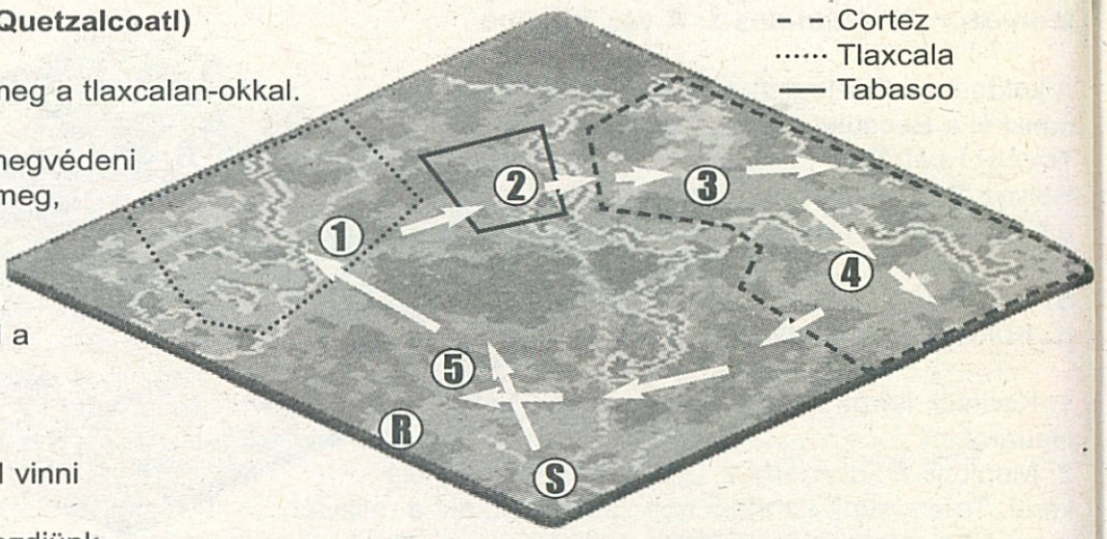


R: Reliktumok. Be kell gyűjtenünk és a kolostorba kell vinnünk, hogy növeljék az aranymennyiséget
Z: Szállítóhajó négy munkással
K: A tlaloc-i kolostor
S: Startpont
F: Ffalu

A küldetés célja: közvetítsük a háborúk hírét a Texcoco és a Tlacopan falubélieknek.
További célok: - Vigyünk tíz elit-jaguárharcost a tlaloc-i kolostorhoz. - Harcoljunk a tlaxcalan-okkal, miközben elpusztítjuk a négy főépületét. - Harcoljunk az egykori szövetségeseinkkel, a tlacopan-okkal és a texcoco-kkal.

1: Menjünk a tlacopan-i faluba, hogy közvetítsük a háború hírét.
2: Menjünk a kolostorhoz, hogy a másodlagos célt, a tíz elit-jaguárharcost a tlaloc-i kolostorhoz vihessük. Mindenféleképpen próbálkozzunk meg, mert különben a négy falu elpusztítása sokkal nehezebb lesz.
3: A texcoco-i falunál szállítóhajót kapunk ajándékba (S), fedélzetén négy munkással.
4: Létesítsünk itt a négy munkással egy falut, majd fejlesszük, hogy a szükséges tíz elit-jaguárharcost megteremthessük. Ha ez megvan, a tíz jaguárharcost azonnal a kolostorhoz kell küldenünk (5).
5: Itt a jaguárharcosok 450 életerőt kapnak (a szokásos 50-es maximumérték helyett) és így segíthetnek a küldetés teljesítésében.
6: Romboljuk le a négy falut (D). Tlacopan-t és Texcoco-t el kell pusztítani.

Montezuma – Küldetés 3: (Quetzalcoatl)



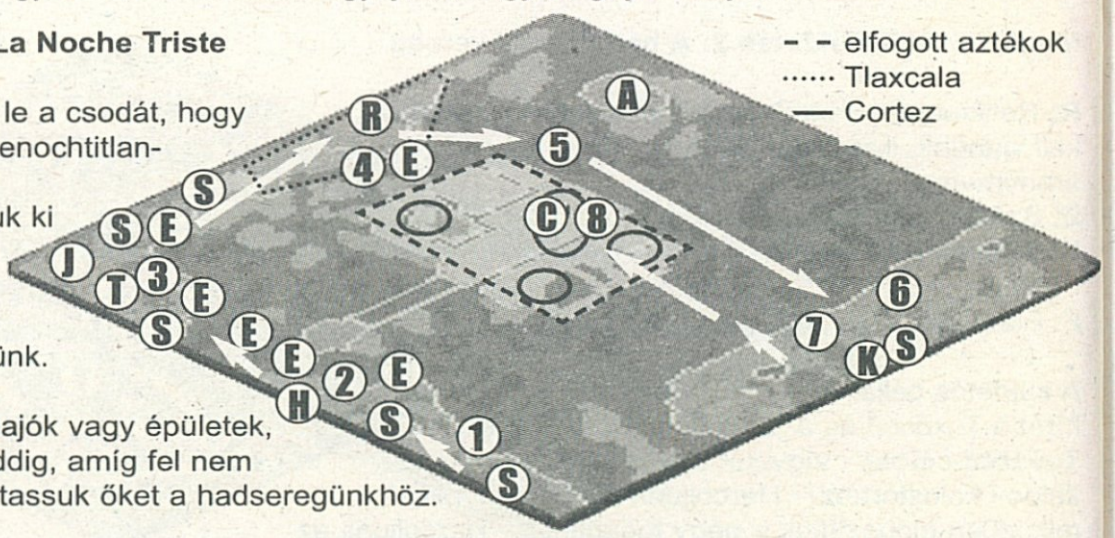
A küldetés célja: küzdjünk meg a tlaxcalan-okkal.

További célok: - Próbáljuk megvédeni Tabasco-t, és akadályozzuk meg, hogy a szövetségeseinket Tabasco-ban elpusztítsák. - Vigyünk 20 spanyol lovat az azték táborba. - Pusztítsuk el a spanyolokat.

S: Startpont
R: Rács, ahova a lovakat kell vinni

1: Tlaxcala elpusztításával kezdjünk.
2: Tabasco segítséget kér. Igyekezzünk a katonáinkkal a városba, hogy a szövetségeseink elpusztítását megakadályozzuk! Hogyha ez nem sikerülne, akkor új küldetéscélt fogunk kapni.
3 és 4: Ideje a 20 spanyol lovat begyűjtenünk, hogy a rácshoz vigyük (R) őket. Ha rajta utazunk a lovakon, akkor megtartják a színüket. Ahhoz, hogy a négylábúakat a rácshoz vihessük, először le kell rombolnunk a kerítéseket. Legyünk óvatosak, mert túl nagy tűzerővel a lovakat is megölhetjük. Figyeljünk rá, hogy a lovak száma a kívánt 20 körül legyen, különben a spanyolok elpusztítása gondot okozhat.
5: Ide kell hoznunk a lovakat. Figyelem: a spanyolok megpróbálják majd a lovakat lelőni! Hogy a halálukat elkerüljük, kísérőket kell melléjük adnunk. Erre a célra a lovas katonák felelnek meg a legjobban, mert ők tartani tudják az iramot a lovakkal. Hogyha sikerül a 20 lovat karámba hajtani, akkor a küldetés befejezettnek tekinthető. Ha ez nem jött össze, akkor a keresztúton lévő spanyolokat el kell pusztítanunk. Mindenesetre egyszerűbb a lovakat begyűjteni, s így megnyerni a játékot.

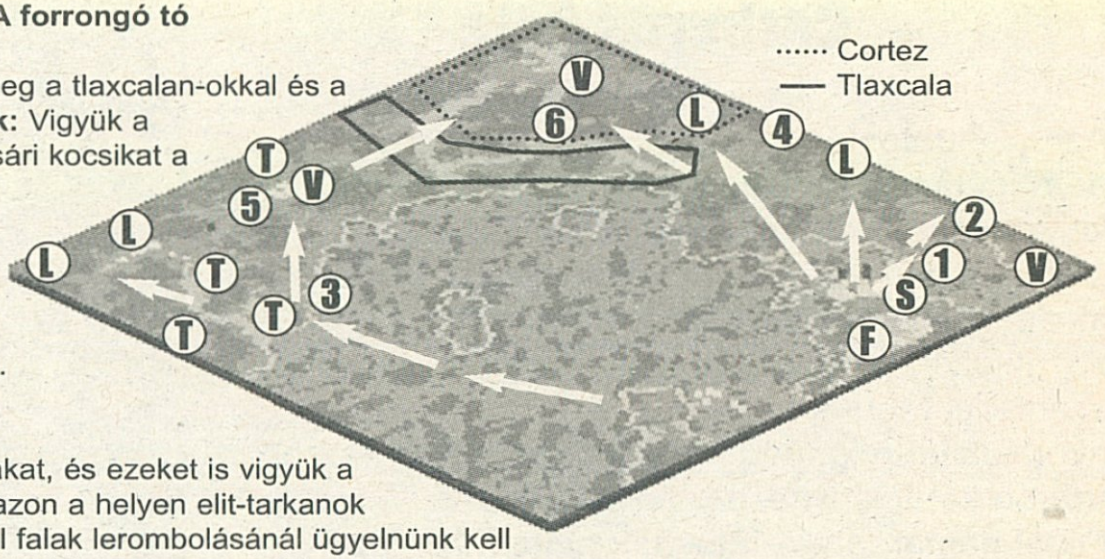
Montezuma – Küldetés 4: La Noche Triste



A küldetés célja: romboljuk le a csodát, hogy véget vessünk a spanyolok tenochtitlan-okra való befolyásának.
További célok: - Szabadítsuk ki az azték harcost, akit a tlaxcalarn-ek fogtak el. - Hajózzunk a tengeren, hogy ásványi kincseket gyűjthessünk.

S: Szövetséges egységek, hajók vagy épületek, amelyek semlegesek mindaddig, amíg fel nem keressük őket (1). Csatlakoztassuk őket a hadseregünkhöz.
J: Jaguárketrec
T: Tlaxcala-i misszionárius. Hogy megvédjük a misszionáriust, ki kell nyitnunk a jaguárketreceket, s az állatok felfalják a papokat (3).
E: A tlaxcala-i hadsereg ezen a helyen vár, hogy felvegye velünk a harcot.
R: Az elfogott harcos. Menjünk oda hozzá, romboljuk le a kerítést, így a harcos kiszabadul (4).
H: Szállítóhajók (2 & 5) szintén csatlakozhatnak a hadseregünkhöz. Hogy ezeket a hajókat elérjük, nagy kerülőt kell tennünk a tlaxcala-i katonák körül.
C: Cortez spanyol csodája (8). Pusztítsuk el a csodát, ehhez ostromgépeket használjunk.
A: Aranykészlet egy összefüggő szigeten. Figyelem: a sziget tele van jaguárokkal! Nem muszáj ebbe az öngyilkos akcióba küldenünk a katonáinkat, egyszerűbb a jaguárokat a tengerről - hajókkal - lelőni.
K: Kolostor. Itt képezhetünk ki szerzeteseket, hogy az ellenséges munkásokat irányíthassuk. Ezután a munkások építhetnek egy falut, de védelmi okokból a tengerpartra építeni kell egy falat.

Montezuma – Küldetés 5: A forrongó tó

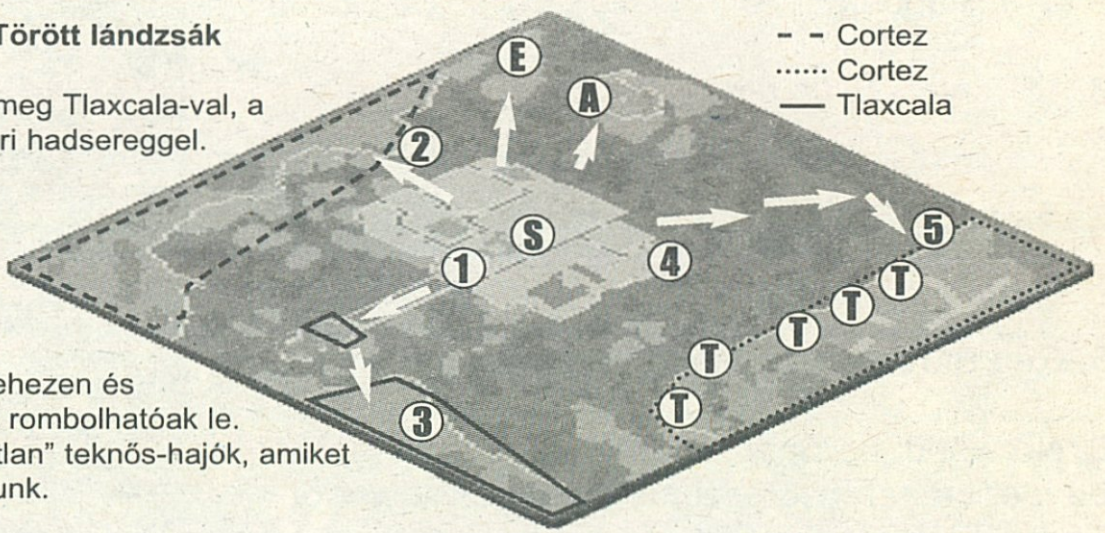


A küldetés célja: küzdjünk meg a tlaxcalan-okkal és a spanyolokkal. **További célok:** Vigyük a meghódított lovakat és a vásári kocsikat a vár előtti fáklyás helyre.

S: Startpont
V: Vásári kocsik. A kocsik ostromágyúkká válnak, ha a fáklyás helyhez visszük őket.
T: Őrtornyok
F: Fáklyás hely
L: Lovak. Gyűjtsük be a lovakat, és ezeket is vigyük a fáklyás helyhez. A lovakból azon a helyen elit-tarkanok lesznek. Figyelem: a spanyol falak lerombolásánál ügyelnünk kell arra, hogy a lovaknak semmi bajuk ne legyen a fal mögött!

1: Az első támadás elhárítása után fontos, hogy a szerzetesek meggyógyítsák a sérült katonákat.
2: Vezessük a vásári kocsikat erről a helyről a piactérre.
3: Küldjünk egy munkást - katonákkal védve - nyugatra, hogy az ott elhelyezett spanyol őrtornyot elpusztítsa. Az őrtornyok között létesítenünk kell egy második falut. Bányásszuk ki az ottani ásványokat, és képezzünk ki egy második hadsereget.
4: Szabadítsuk ki a lovakat!
5: A szállítóhajókkal az itt "begyűjtött" lovakat és vásári kocsikat a fáklyás helyhez vihetjük.
6: Képezzünk ki mindkét falunkban harcosokat, hogy később mindkét oldalról egyszerre tudjunk támadni. Mint mindig, most is faltörő kosokkal menjünk az őrtornyok ellen.

Montezuma – Küldetés 6: Törött lándzsák



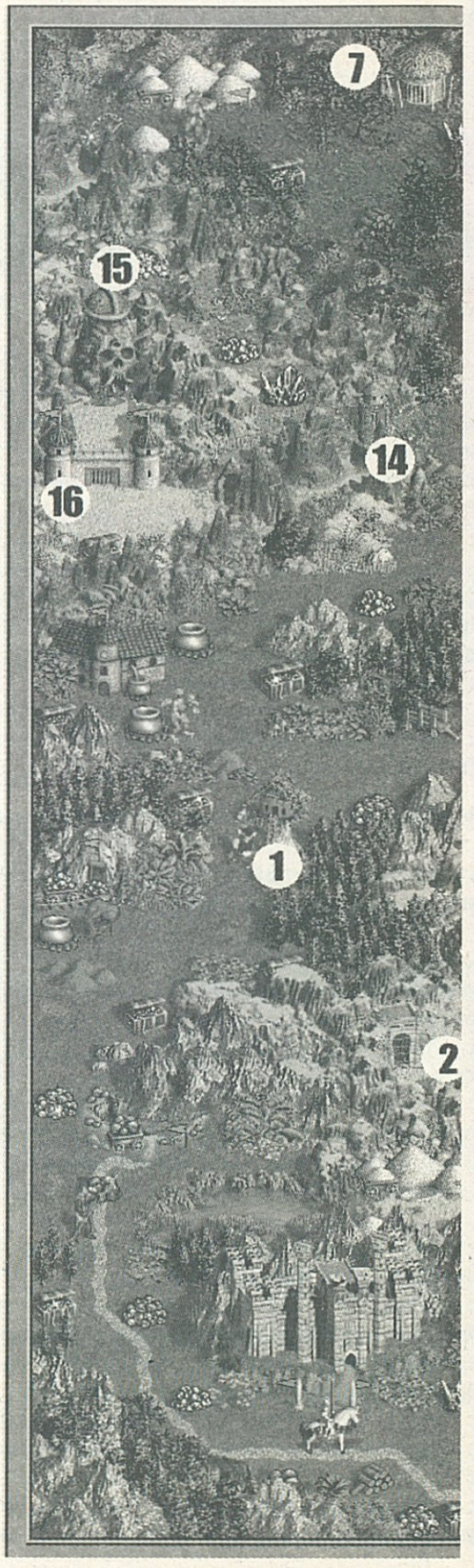
A küldetés célja: küzdjünk meg Tlaxcala-val, a spanyol szárazföldi és tengeri hadsereggel.

S: Startpont
A: Aranykészlet és bányásztelep (vigyünk ide egy munkást szállítóhajóval, hogy bányászhasson).
T: Ágyús tornyok. Nagyon nehezen és csak nagy veszteségek árán rombolhatóak le.
E: Elit teknős-hajók. "Gazdátlan" teknős-hajók, amiket a saját flottánkhoz csatolhatunk.

1: Kaput kell építenünk a hídra, hogy a behatoló tlaxcalan-okat feltartsuk, s hadsereget is kell képezni. Vigyázat! 75 a létszámhatár!
2: Cortez hadseregét a hídon keresztül megtámadjuk, a másik végénél lévő falat leromboljuk (itt van az Onagern bejárata). Nem éri meg szállítóhajókkal átkelni, hogy a várost dél felől tudjuk megtámadni (túl sok ráfordítás szükséges, mindig újabb és újabb hajót kellene építeni, mert nem lehet őket "újrahasznosítani", mivel nem képesek a hidak alatt elhajózni....).
3: Relatív könnyű elpusztítanunk a tlaxcalan-okat, ha nincs már városfal.
4: Vissza a faluhoz flottát és szállítóhajókat építeni, majd a hajókkal észak-kelet felé átkelni.
5: Szálljunk partra észak-nyugaton, az ágyús tornyok hatósugarán kívül.
6: Az ágyús tornyokat nem kell lerombolni, hanem inkább menjünk el mögöttük. A gazdasági- és katonai épületeket, valamint a várakat viszont le kell rombolni a nagy hatótávolságú ostromgépekkel.

- folytatjuk-

Cerberus Gate



Az új küldetéslemez első pályája természetesen nem ígérkezik nehézre, még a kezdő HOMM versenyzők számára sem. Maximálisan 6. szintűre fejleszthetjük ki hőseinket és Tarnum mellett 2 másik kalandozót vihetünk át a következő pályára. A terepen a lila és a kék gép ellenféllel fogunk találkozni. A lilát gyorsan nyomjuk le, míg meg nem erősödik, majd az 5 számú kapu kinyitása után a kékkel is végezzünk minél hamarabb. A játéknak nincs vége az ellenfelek elsöprésével, kizárólag a 17-es számú feladat teljesítésével léphetünk be a következő pályára.

1, Witch's Hut - a boszorkányok megtanítanak a Basic Earth Magic-ra

2, Griffin Conservatory - a griffek legyőzésekor 2 angyalt kapunk

3, 11 Royal Griffin birtokában léphetünk be a kapun

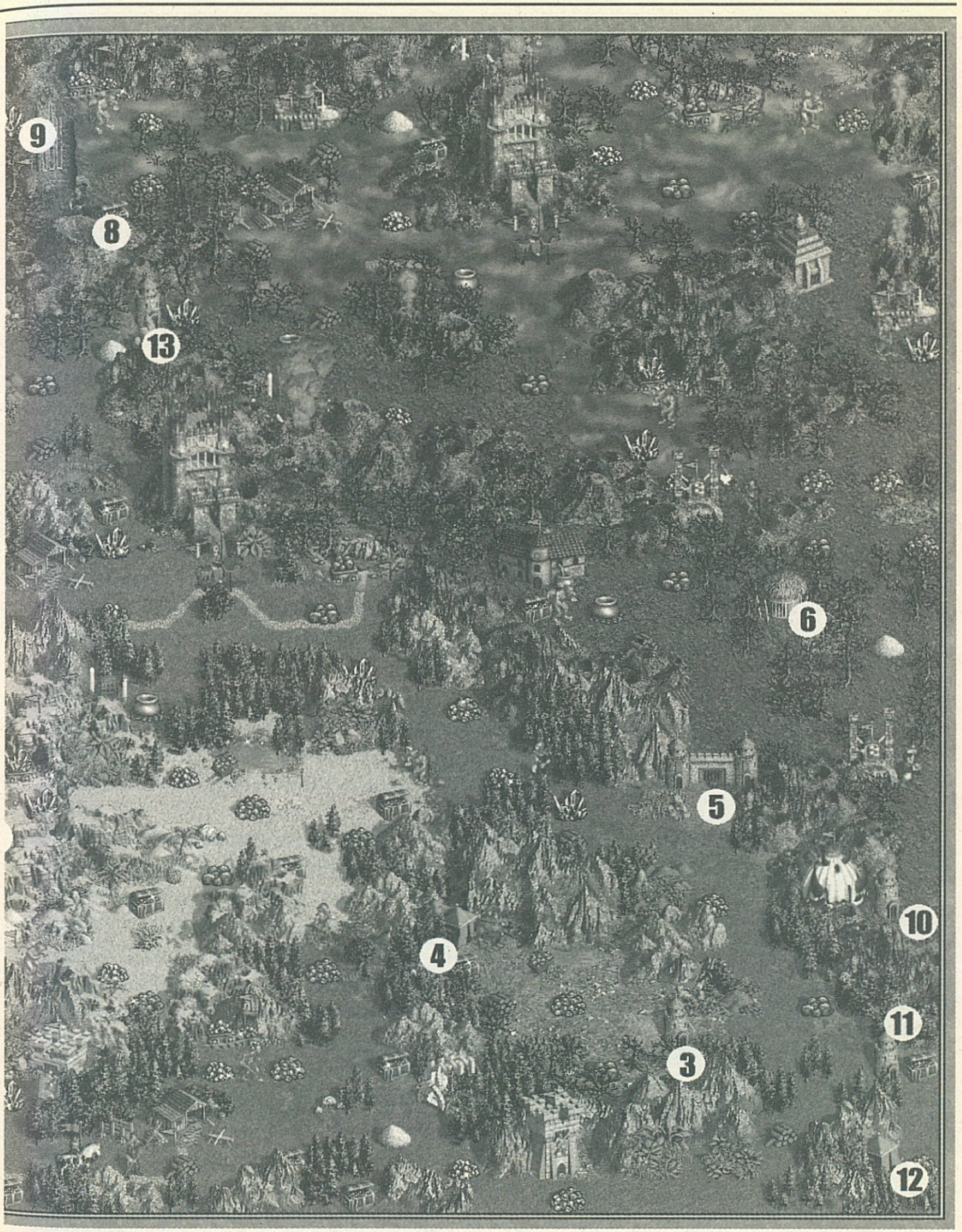
4, Red Keymaster's Tent - az 5 számú kapun való belépéshez biztosítja a passzust

5, Red Border Gate - feljárat a felföldre

6, Norwood the Seer - kizárólag Tarnum léphet be ide, ha ezt megteszi megkapja a Clower of Fortune-t, mely a 13 számú tornyot nyitja

7, Kizárólag 6. szintű kalandozóval léphetünk be ide, a jutalmunk pedig +6 Knowledge lesz

8, Kis láda, nagy kincs, méghozzá a Necklace of Swiftness


9
8
13
6
5
10
4
11
3
12

9, Tomb of Soul - Egy csapat Wight nyerhető ki az épületből, ezekre később még nagy szükségünk lesz.

10, Szintén csak 6. szintű karakterrel átléphető kapu

11, A csapatba felvett 7 Wight máris jó szolgálatot tesz, így juthatunk át ezen a kapun.

12, A lila színű Keymaster's Tent, az idelátogatás megnyitja a 14 sz. kaput.

13, Quest Guard - a kapu összeköttetést biztosít ebből az irányból is, mindössze a Clower of Fortune-t kellett megszerezni.

14, Purple Border Guard - az említett lila kapu

15, Némi kincs, méghozzá az Endless Sack of Gold

16, Az utolsó akadály a felszínen, Garrison, némi ellenféllel megtűzdelve.

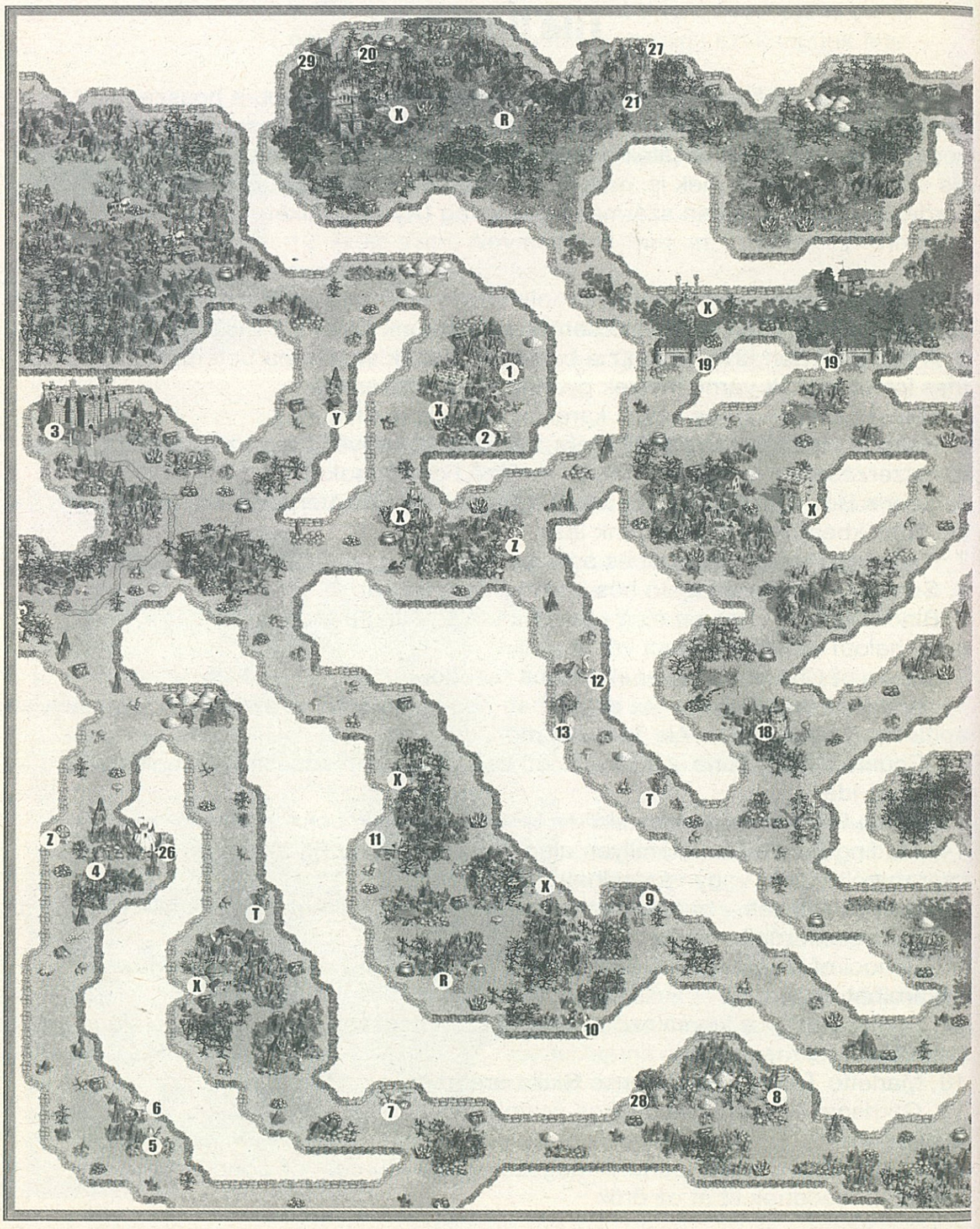
17, Ha lejutottunk a mélybe, már csak némi Arch Devil választ el minket a győzelemtől.

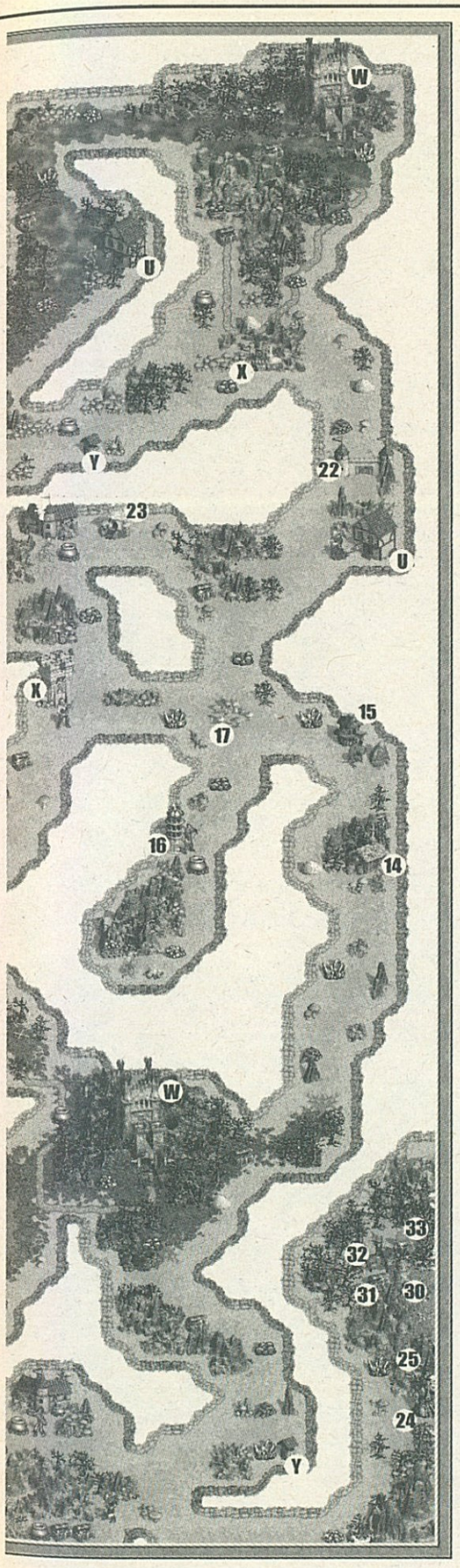
A két ellenséges vár elfoglalása a spell pontjainkat fogja gazdagítani, így minél előtt érdemes elfoglalni őket. Mivel a pályán nincs manna feltöltési lehetőség, így ügyesen használjuk ki a rendelkezésünkre álló manna mennyiséget. Sok varázslatunk amúgy sem lesz ebben a kezdeti küldetésben.

The Boatman

A második küldetés nem igazán a nehézsége, hanem inkább a hossza miatt lesz emlékezetes. A nagy térképen sok érdekesség vár titeket, tessék szépen végiglátogatni mindet. A játék a felszínen játszódik, de ennek ellenére látható egy kis szigete a mélységnek is, melyre azonban mi nem juthatunk át, sőt az is kérdéses, hogy az innen származó kék lovag (Xyron), miként is került át a felszínre.

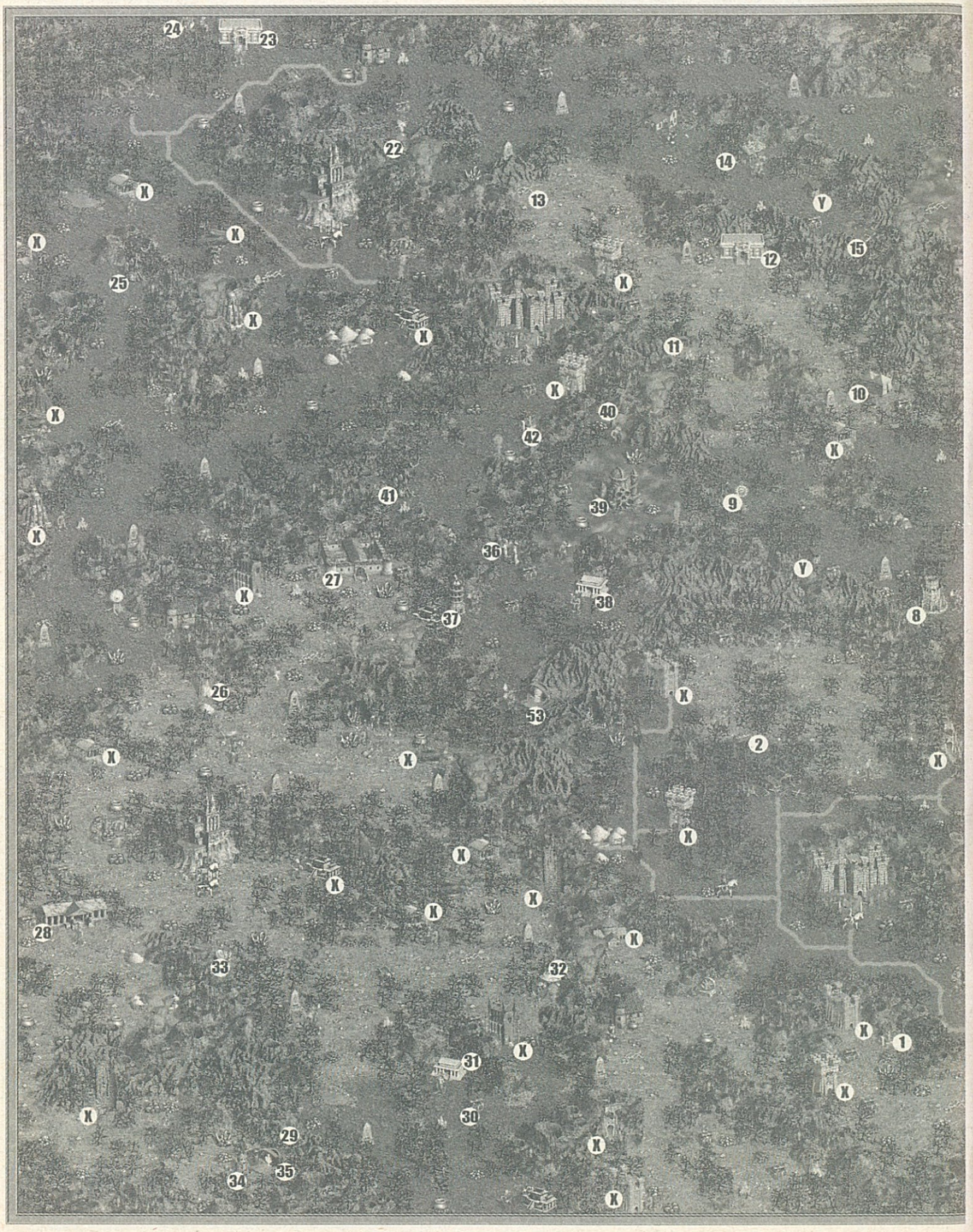
1, Warriors Tomb – Artifactot rejtő építmény, méghozzá az Endless Bag of Gold-ot
2, Seer's Hut – 5843 aranyért cserébe itt tehetünk szert a Shackles of War-ra
3, A déli irányban lévő vár lesz a bázisunk a játék elején, ha betérünk ide, mindig friss lovak fognak várni, melyek gyorsítják haladásunkat
4, Quest Guard – 10-es szintű karakter kell a lekűzdéséhez
5, Helm of Heavenly Enlightenment – az erőnket növeli meg ez az artifact, de a megszerzéséhez le kell nyomnunk az őrző Familiarsokat
6, Seer's Hut – 50 Gog-ot kérnek itt a Surcoat of Counterpoise-ért, melyre a későbbiekben nagy szükségünk lesz
7, Rally Flag – a szerencsét és a csapat morálját nyomja fel maximumra ez a hely
8, Scholar – az ide látogató hős +1 Knowledge-t kap
9, Black Market – ha van elég pénzünk ide feltétlenül érdemes betérni, hiszen nagy halom érdekes artifact vár itt ránk
10, Helm of Chaos – szépen mintázott fejfedő, melyet Orkok készítettek
11, War Machine Factory – a csatákban nagyon jól jönnek az alábbi gépezetek és épületek (Ballista, First Aid Tent, Ammo Cart)
12, Fountain of Fortune – a következő csatában szerencsések leszünk, ha betérünk ide
13, Witch Hut – másodlagos skill-re tanítanak meg a boszorkányok
14, Trading Post – ha valamilyen alapanyagunk hiányzik, akkor itt csereberélhetünk, vagy vásárolhatunk
15, Den of Thieves – hasznos lehet tudnunk, hogy miként is állnak ellenfeleink, itt megtudhatunk róluk minden lényeges információt
16, School of Magic – 1000 aranyért +1 Knowlwdge-t vagy +1 Spell Power-t vásárolhatunk
17, Faerie Ring – a következő csatában szerencsések leszünk, ha belátogatunk a tündékhez
18, Marletto Tower - +1 Defense Skill-t eredményez a látogatás
19, Garrison – mivel a lila játékos velünk van, ezeken az erődökön gond nélkül átjuthatunk
20, Quest Guard – a 6. pontnál megszerezhető Surcoat of Counterpoise-ért cserébe engednek itt át az őrök

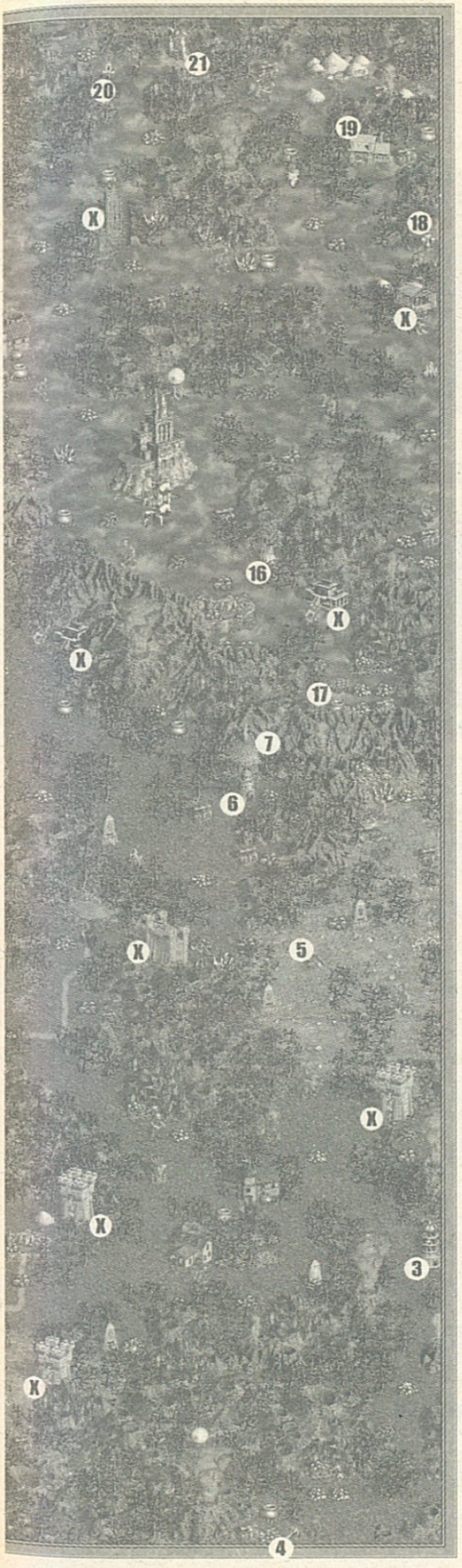

29
20
27
X
R
21
X
19
19
1
Y
X
3
2
X
X
Z
12
13
18
X
T
Z
26
11
4
X
9
T
R
X
10
6
7
28
8
5



21, Quest Guard – 3 Devil-t kérnek az áthaladásért, melyeket a Forsaken Palace-ban kaphatunk (26.)
22, Garrison – az itteni átjutást már nem úszhatjuk meg harc nélkül, ez az erőd az ellenfél kezén van
23, Seer's Hut – a 10. pontnál megszerzett Helm of Chaos-ért cserébe +5 Knowlwdge-t kaphatunk
24, Pierce of Seer - a 2. pontnál megszerzett Shackles of War-ért cserébe 1 Archangel-t kapunk cserébe
25, Red Border Guard – kizárólag a 29. pontnál kapott passzusért cserébe mehetünk itt át
26, Forsaken Palace – az ígért Devil-ek forrása
27, Hill Fort – az nálunk levő egységeket és a hősünket fejleszthetjük itt
28, Tree of Knowlwdge – a látogatás Knowledge növekedést eredményez
29, Red Keymaster's Tent – a piros passzust kaphatjuk itt meg, melyre a 25. Pontnál lesz szükségünk
30, Quest Guard – a kapott 1 Archangel-ért (24) cserébe kelhetünk itt át
31, Chest – a Cards of Prophecy nevű artifactot rejti a láda
32, Xyron – az alsó világból rejtélyes módon felkerült Xyron vár itt ránk
33, Orb of Inhibition – az artifact megszerzésével ér véget a pálya

X, ha elfogynának a csapataink, akkor ezeken a helyeken is vásárolhatunk egységeket
Y, Magic Well – fogyatkozóban lévő mágia pontjainkat tölthetjük itt fel
Z, Star Axis – a látogatás +1 Spell Power-t eredményez
W, Order of Fire – az ellenséges erődök elfoglalása +1 Spell Power-t eredményez
U, Tavern – új hősöket fogadhatunk itt fel
T, Idol of Fortune – a következő csatában +1 morál és +1 szerencse lesz a jutalmunk
R, Mercenary Camp - +1 Attack Skill-t kapunk ha betérünk ide

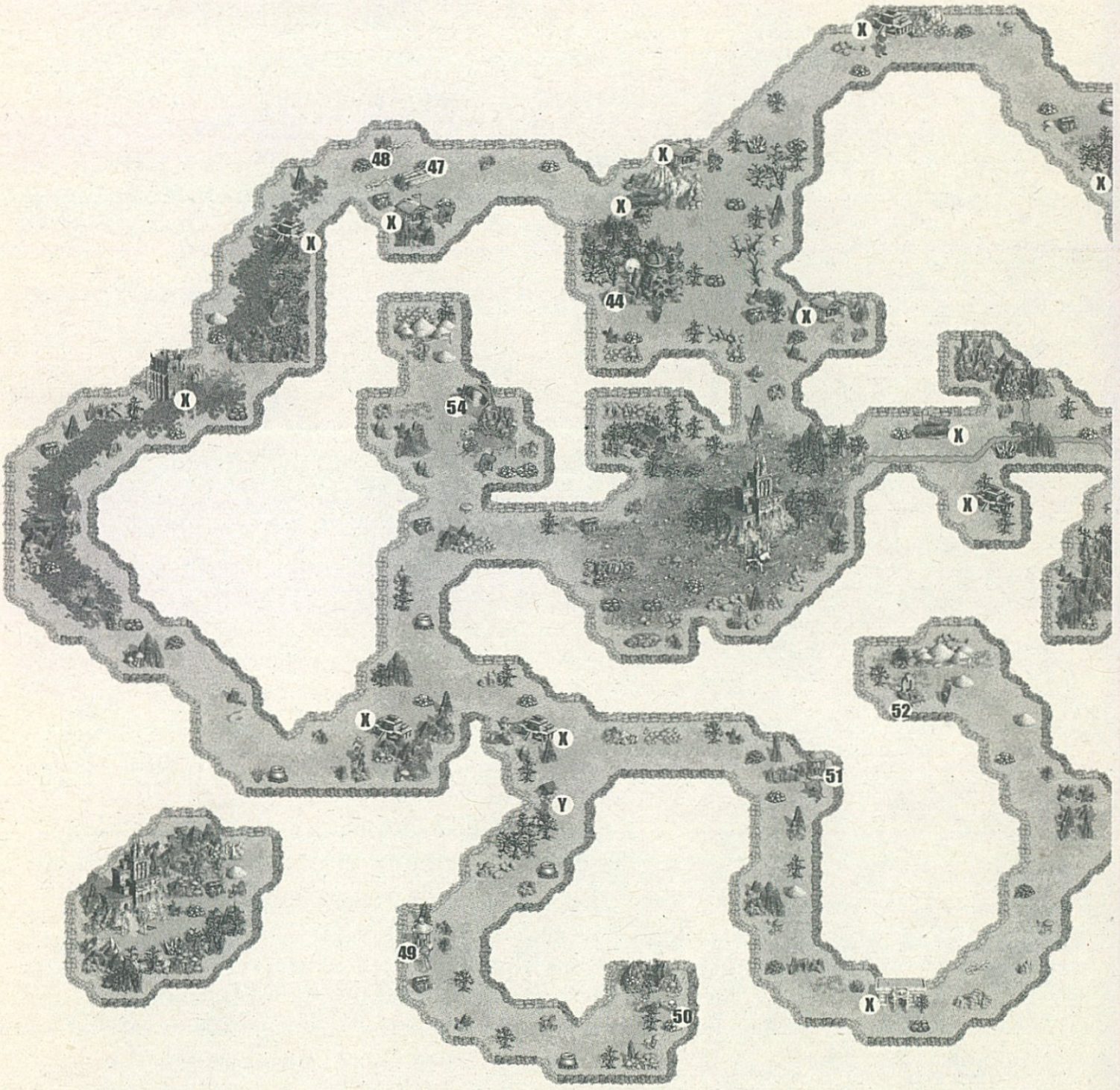

24
23
22
14
X
13
Y
X
X
12
15
25
X
X
11
X
10
X
40
42
X
41
39
9
X
36
Y
27
X
38
8
37
26
X
53
X
2
X
X
X
X
X
X
28
X
33
32
X
1
31
X
30
29
X
35
34
X



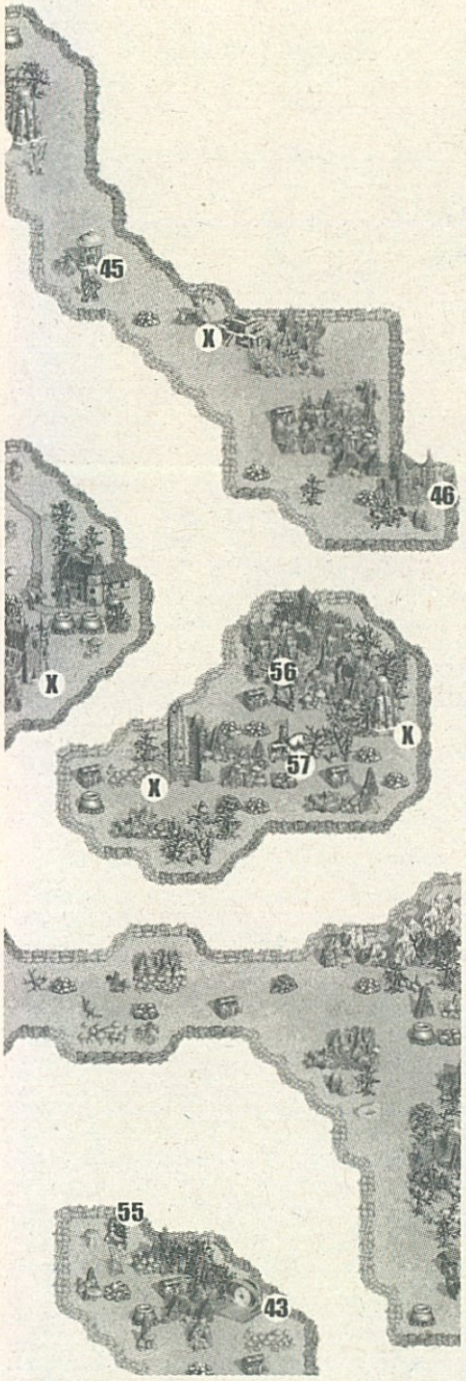
Truth Within Nightmares

Queen Allison segítségére kell sietnünk ezen a pályán, mely Sandro legyőzésével ér véget. Hőseinket 18. szintig fejleszthetjük és Tarnum mellett kettőjüket vihetünk át a következő szintre a The Sword of Judgement artifacttal együtt.

1, Garden of Revelation - +1 Knowledge a betérő lovagnak
2, Inexthaustible Cart of Ore – Artifact
3, School of Magic - +1 Knowledge vagy +1 Spell Power 1000 aranyért cserébe
4, Blackshard of Dead Knight - Artifact
5, Wagon – Clower of Fortune - Artifact
6, Quest Guard – 13 szint felett mehetünk csak át
7, Hut of the Magi – 4 területét megmutatja a pályának, ha betérünk ide
8, Marletto Tower - +1 Defense Skill-t kapunk
9, Pendant of Courage - Artifact
10, Green Keymaster's Tent – a zöld színű belépőt kapjuk itt meg
11, Den of Thieves – ellenfeleink állapotát kémlelhetjük ki
12, Crypt – Ambassador's Sash - Artifact
13, Skeleton – Emblem of Cognizance - Artifact
14, Trading Post – a hiányzó alapanyagokat pótolhatjuk csereberével, vagy vásárlással
15, Sword of Judgement - Artifact
16, Witch Hut – secondary skill-t tanulhatunk
17, Inexhaustible Cart of Lumber - Artifact
18, Hourglass of the Evil Hour - Artifact
19, War Machine Factory – hiányzó harci eszközeinket pótolhatjuk itt
20, Pendant of Life - Artifact
21, Monolith Two Way – kétirányú kapu (36)
22, Orb of Inhibition - Artifact
23, Crypt – Speculum jár a kifosztásáért
24, Shrine of Magic Thought – Frost Ring spellt tanulhatunk itt
25, Seer's Hut – a Hourglass of the Evil Hour-ért

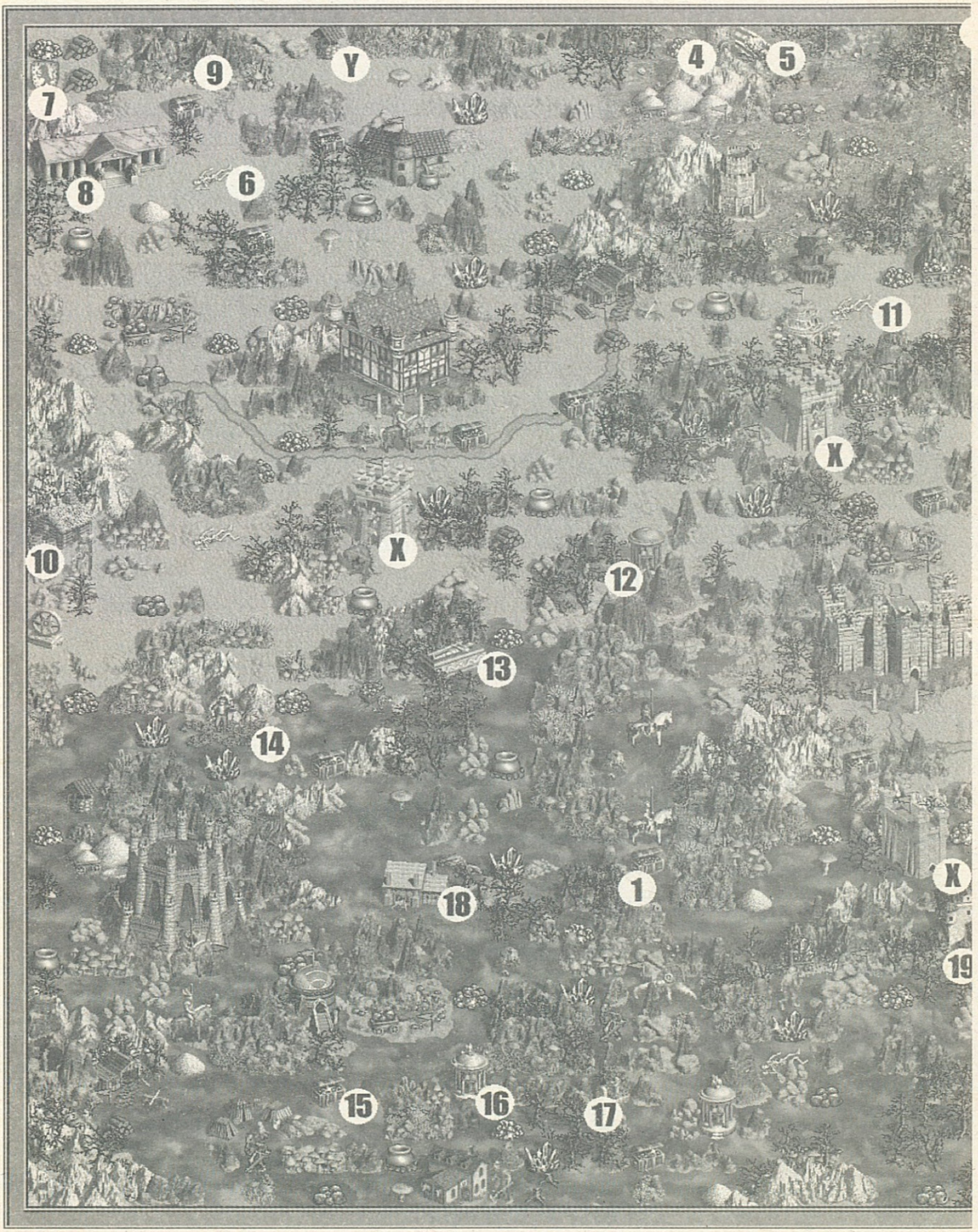


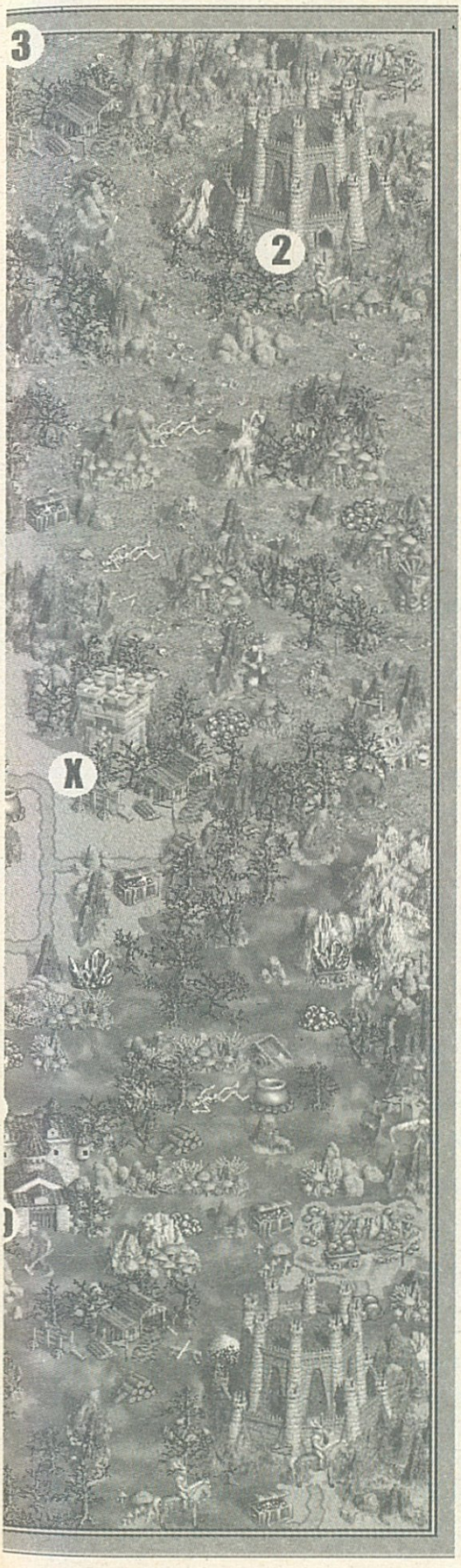
cserébe +6 Knowledge-t kapunk
26, Witch Hut – secondary skill-t tanulhatun kitt
27, University – Basic Mysticism, Ballistics, Intelligence, Water Magic szerepel itt tantárgyak között
28, Library of Enlightenment – varázslatokat tanulhatunk itt
29, Vampire's Cowl - Artifact
30, Chest – a láda a Bird of Perception nevű artifact-ot rejti
31, Temple – a csapat morálja nő a következő csatában



32, Seer's Hut – 10000 experience-t kapunk az Ambassador's Sash-ért
33, Cards of Prophecy - Artifact
34, Green Border Guard – itt kérik a zöld beugrót
35, Monolith Two Way – kétirányú kapu (43)
36, Monolith Two Way - kétirányú kapu (21)
37, School of Magic - +1 spell power vagy +1 knowledge a jutalma a betérőknek
38, Temple– a csapat morálja nő
39, Subterranaen Gate – kétirányú átjáró (44)
40, Cape of Velocity - Artifact
41, Seer's Hut – 150 spell pontot kapunk az Orb of Inhibition-ért
42, Garden of Revelation - +1 Knowledge43, Monolith Two Way – kétirányú kapu (35)
44, Subterranaen Gate – kétirányú átjáró (39)
45, Shrine of the Magic Gesture – Lightning Bolt varázslatot tanulhatunk
46, Hill Fort – egységeinket és hősünket fejleszthetjük itt
47, Warriors Tomb – Stoic Watchman - Artifact
48, Skeleton – Crest of Valor - Artifact
49, Shrine of the Magic Thought – Earthquake varázslatot tanulhatunk
50, Pendant of Death - Artifact
51, Shrine of the Magic Incarnation – Bloodlust varázslatot tanulhatunk
52, Altar of Sacrife – artifact tárgyak feláldozása experience pontokért
53, Monolith Two Way – kétirányú kapu (54)
54, Monolith Two Way – kétirányú kapu (53)
55, Monolith One Way Entrace – egyirányú bejárat (nincs visszatérés)
56, Monolith One Way Exit – egyirányú kijárat
57, Sandro – Ladybird of Luck – fő ellenfelünk, az ő legyőzésével teljesítjük a pályát és kapjuk meg az artifact-ot

X, ha elfogynának a csapataink, akkor ezeken a helyeken is vásárolhatunk egységeket
Y, Magic Well – fogyatkozóban lévő mágia pontjainkat tölthetjük itt fel


9
Y
4
5
7
8
6
11
X
X
10
12
13
14
18
1
X
19
15
16
17

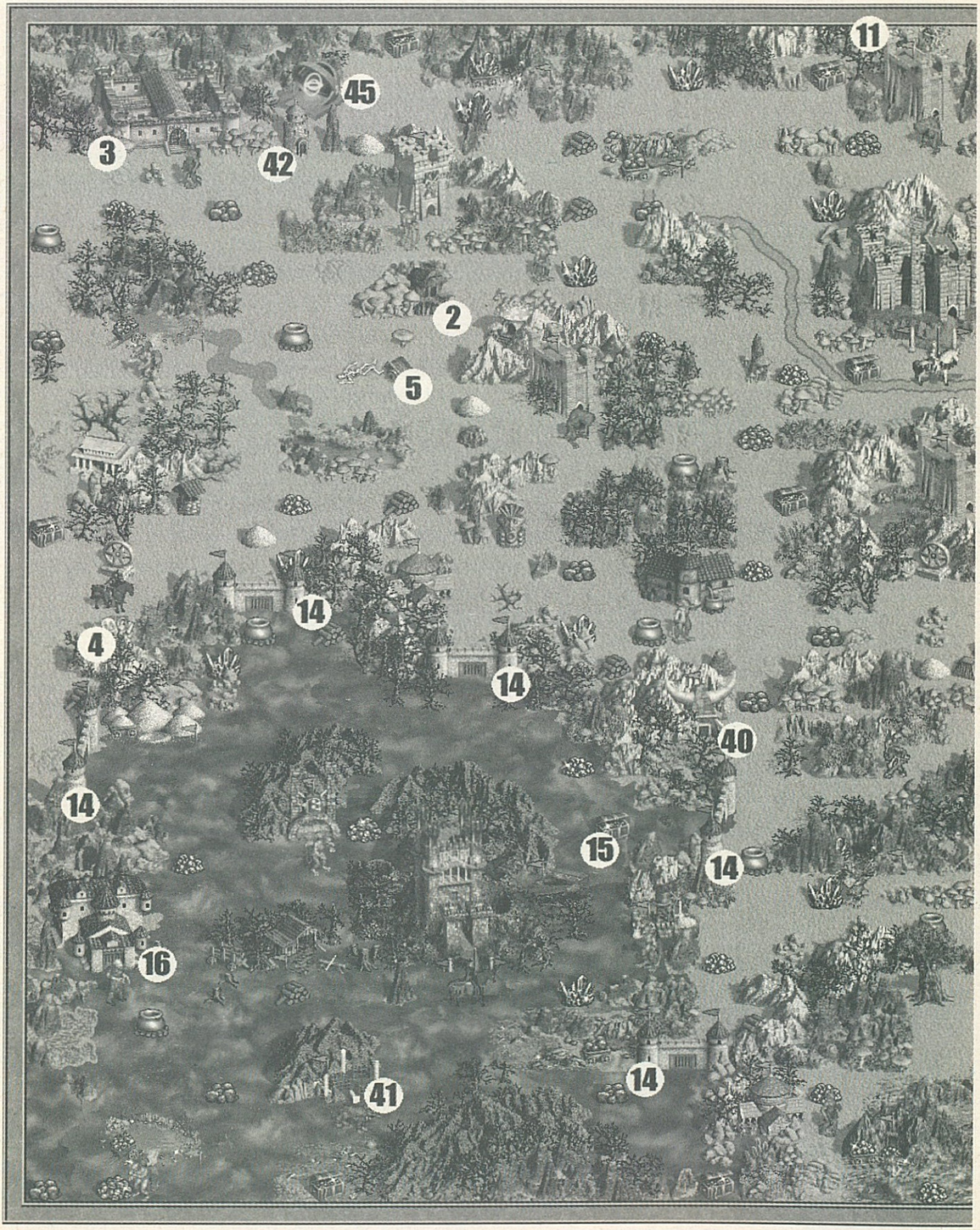


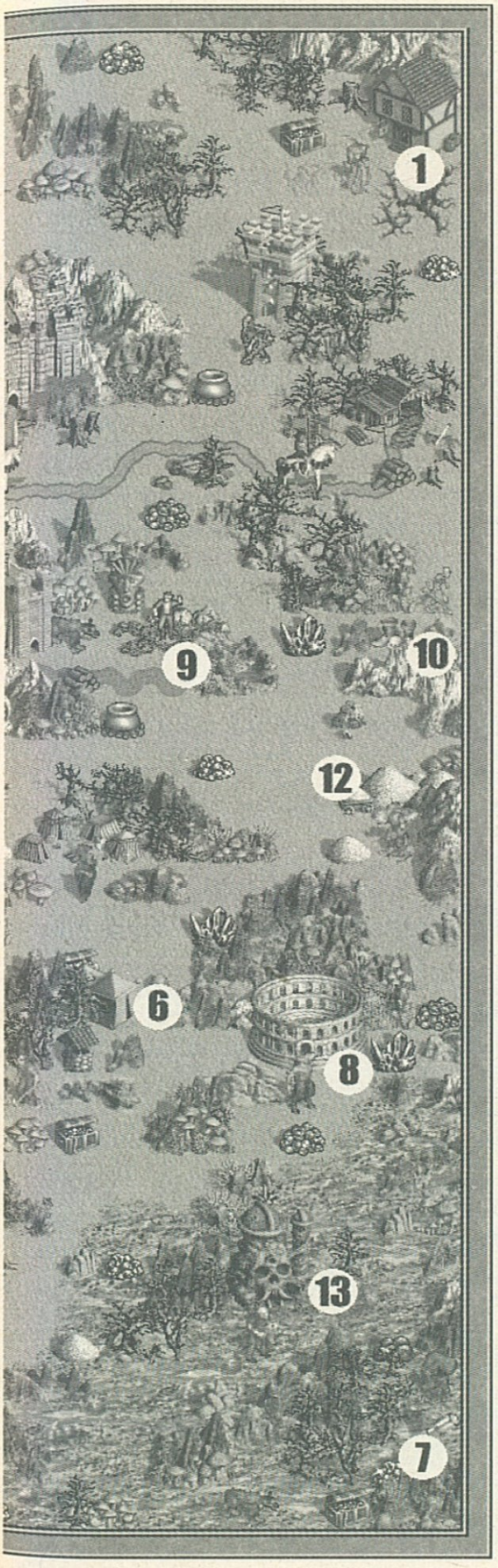
Twisted Tunnels

A kis területű pályán összezsúfolódott 4 csapat bizony nem lesz könnyű feladat, minél előbb szerezzünk egy újabb kastélyt. Tarnumnak el kell pusztítania az összes ellenfelet a továbbjutáshoz. Maximum a 20. szintet érhetik el a hősök és az összes skill-t, spellt és experience pontot továbbviszik a következő pályára.

1, Chest – Badge of Courage - Artifact
2, Az ellenséges erőd elfoglalása után a Mana Vortex 2x spell pontokad ad, míg az Academy of Battle Scholars 1000 experience pontot juttat
3, Hill Fort – egységeinket fejleszthetjük
4, Quest Guard – Sir Tarnum lépheti át csak az őrhelyet
5, Ambassador's Sash - Artifact
6, Skeleton – Hourglass of the Evil Hour - Artifact
7, Lion's Shield of Courage - Artifact
8, Library of Enlightenment - +2 attack, defense, spell power és knowledge
9, Abandoned Mine – Crystal Cavern lesz a lezárt bányából, ha betérünk és kiűzzük az ott lévőket
10, Trading Post – kereskedési lehetőség
11, Skeleton – Emblem of Cognizance - Artifact
12, Shrine of Magic Incantation – Stone Skin varázslat
13, Warrior's Tomb – Equestrian's Gloves - Artifact
14, Mystical Garden – 500 arany
15, Chest – Glyph of Gallantry - Artifact
16, Shrine of Magic Though – Mirth varázslat
17, Garden of Revelation - +1 knowledge-t kapunk
18, War Machines factory – az eszközök pótlására
19, School of War - +1 attack vagy +1 defense skill-t kapunk

X, ha elfogynának a csapataink, akkor ezeken a helyeken is vásárolhatunk egységeket
Y, Magic Well – fogyatkozóban lévő mágia


11
45
3
42
2
5
14
4
14
40
14
15
14
16
14
41

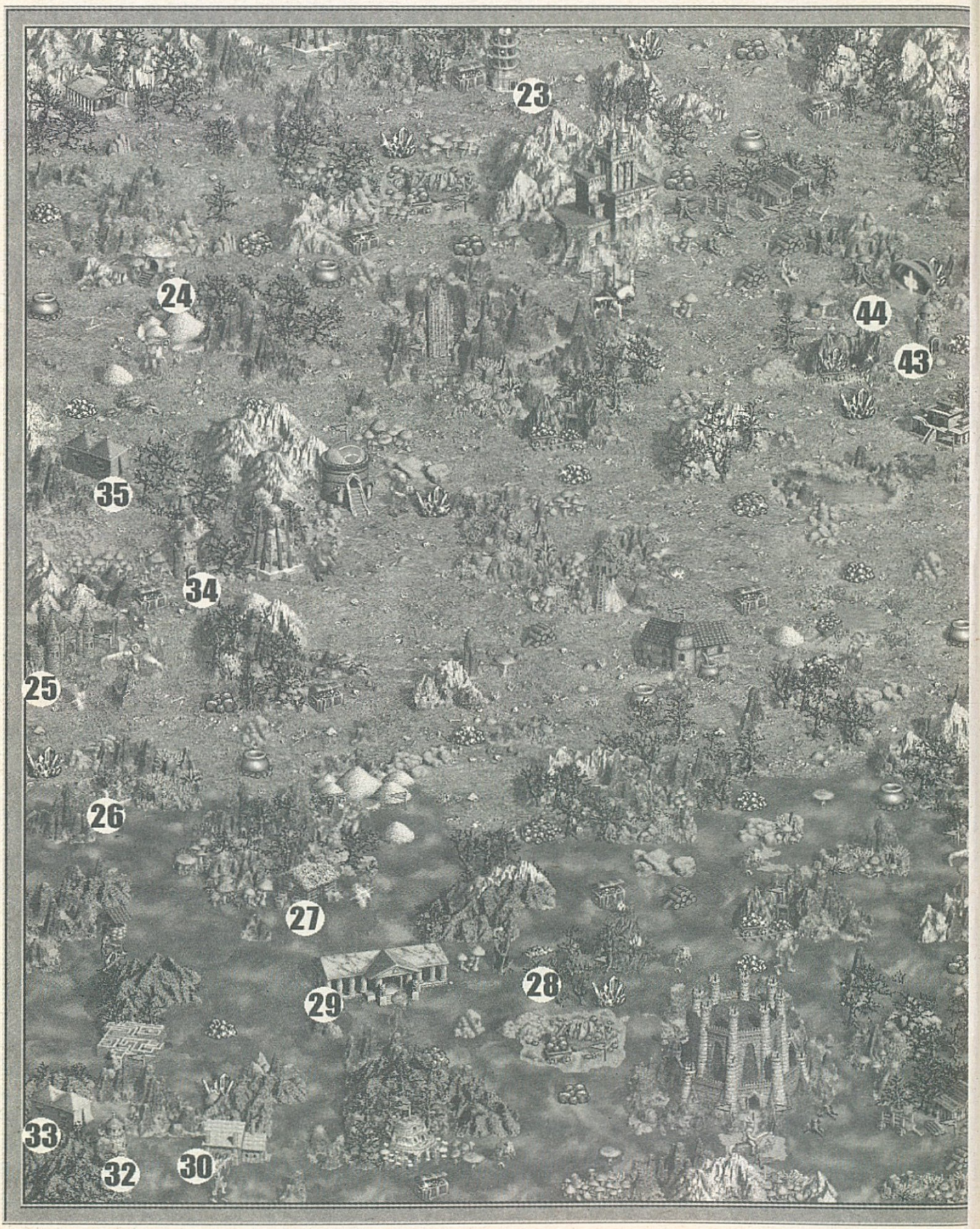


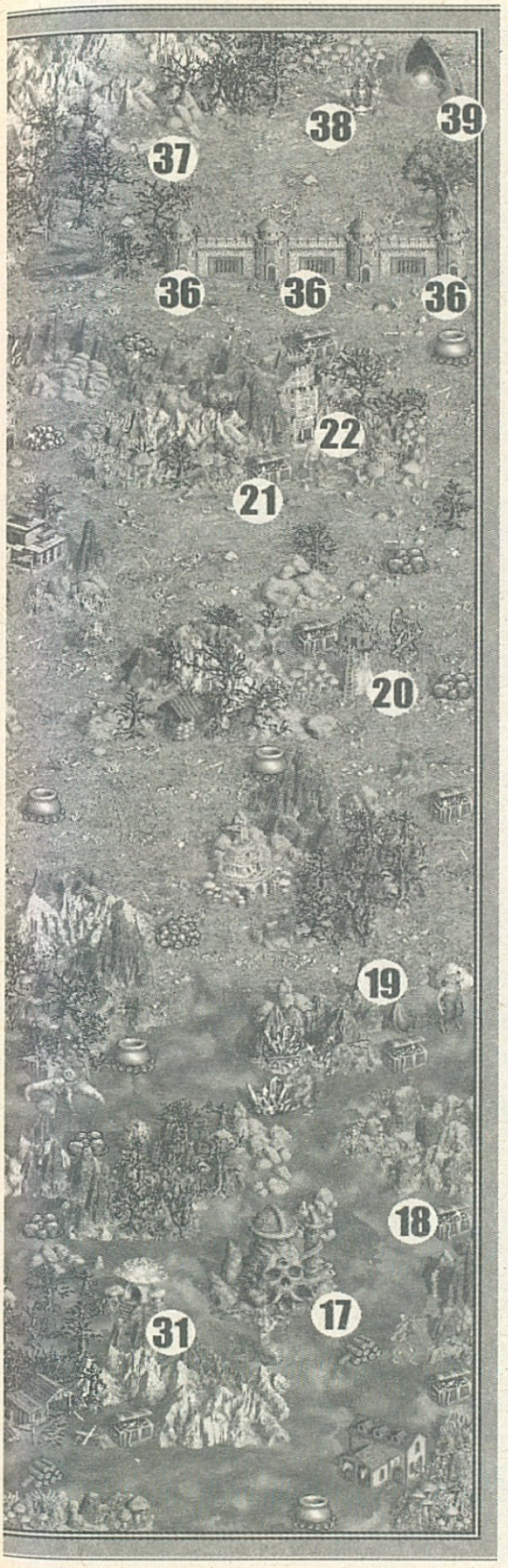
Jorm's Ambrush

A látszat ellenére nem lesz könnyű ez a pálya, mert a lila ellenfelünk nagyon bezárkózott kapukkal védett tanyájára. Sok mindent kell vásárolnunk a végső győzelemhez, és sok feladatot kell megoldanunk. Innentől fogva már nem részletezem a különböző lények vásárlási helyeit gondolom már megtanultátok, hogy hol mit lehet beszerezni. A küldetésben maximum a 24. szintig juthatnak hőseink és a Spirit of Oppression (38) megszerzésével érnek véget a kalandok.

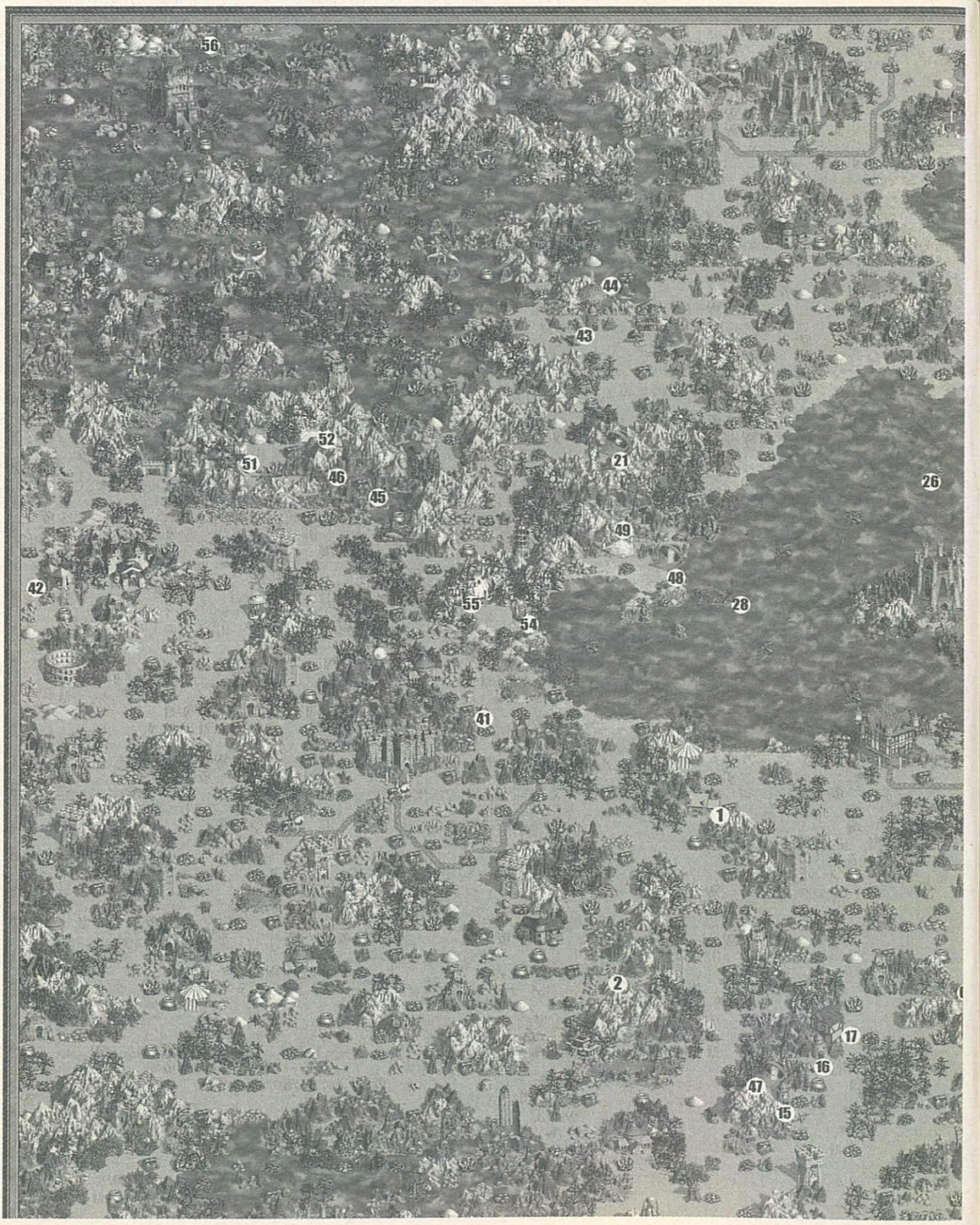
1, Tavern
2, Den of Thieves
3, University – secondary skill 2000 aranyért
4, Cards of Prophecy - Artifact
5, Wagon – Clover of Fortune - Artifact
6, Light Blue Keymaster's Tent – a világoskék passzus
7, Spyglass - Artifact
8, Arena - +2 Attack vagy +2 Defense
9, Mystical Garden – 500 arany
10, Dead Man's Boot's - Artifact
11, Endless Purse of Gold - Artifact
12, Sulfur Dune - kialakítható aranybánya
13, Subterranean Gate (17)
14, Garrisonok – mindegyiket őrzik, de nem túl sokan
15, Chest – Necklace of Swiftness - Artifact
16, School of War - +1 Defense vagy +1 Attack

17, Subterranean Gate (13)
18, Chest – Badge of Courage - Artifact
19, Cape of Velocity - Artifact
20, Witch Hut – secondary skill-t tanulhatunk itt
21, Chest – Pendant of Total Recall - Artifact
22, Marletto Tower - +1 Defense

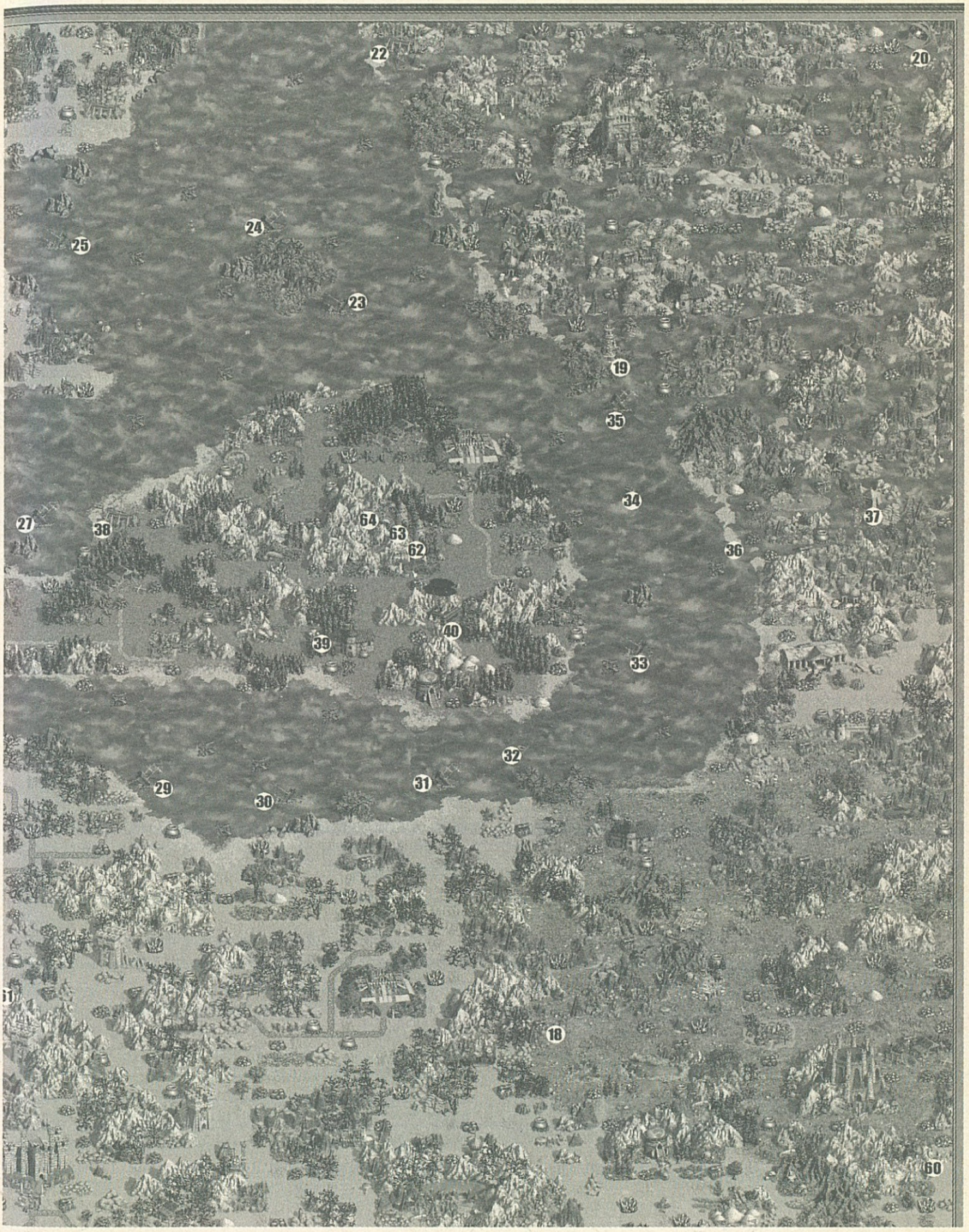

23
24
44
43
35
34
25
26
27
28
29
33
32
30

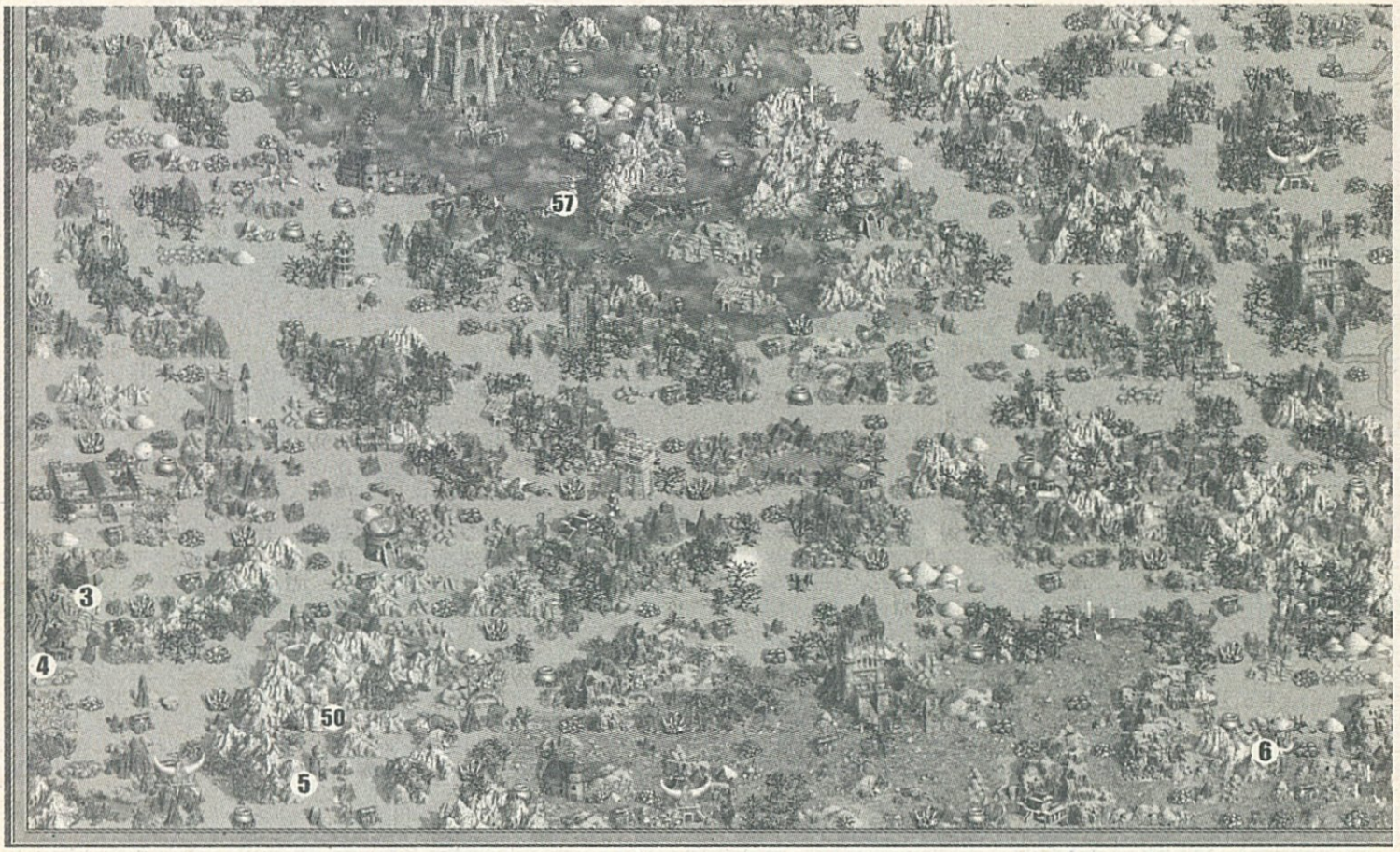


23, School of Magic - +1 Knowledge vagy +1 spell 1000-ért
24, Seer's Hut – 13349 arany a Dead Man's Boot's-ért
25, Hill Fort – egységeinket és hősünket fejleszthetjük
26, Garden of Revelation - +1knowledge
27, Trading Post – a szokásos kereskedési lehetőség
28, InexhaustibleCart of Ore - Artifact
29, Library of Enlightenment - +2attack, defense, spell power és knowledge
30, War Machine Factory – hiányzó harci eszközeinket pótolhatjuk itt
31, Seer's Hut - Cards of Prophecy –nagyon sok arany
32, Quest Guard - Endless Purse of Gold kell az átjutáshoz
33, Green Keymaster's Tent – a zöld passzus
34, Quest Guard – csak vörös zászlóval lehet átmenni
35, Red Keymaster's Tent – a vörös passzus lelőhelye
36, Red – Green – Light Blue – 3 különböző színű kapu
37, Celestial Necklace of Bliss - Artifact
38, Spirit of Oppression - Artifact
39, Monolith One Way Entrace – egyirányú bejárat
40, Demon Gate – Demonokat vásárolhatunk itt
41, A Hellhound-ok szülőhelye
42, Quest Guard – 6 Demon szükséges az átjutáshoz
43, Quest Guard - 9 Hell Hounds szükséges az átjutáshoz
44, Monolith Two Way (45) – kétirányú kapu
45, Monolith Two Way (44) – kétirányú kapu


56
44
43
52
51
46
45
21
26
49
48
42
55
28
54
41
1
2
17
16
47
15

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld



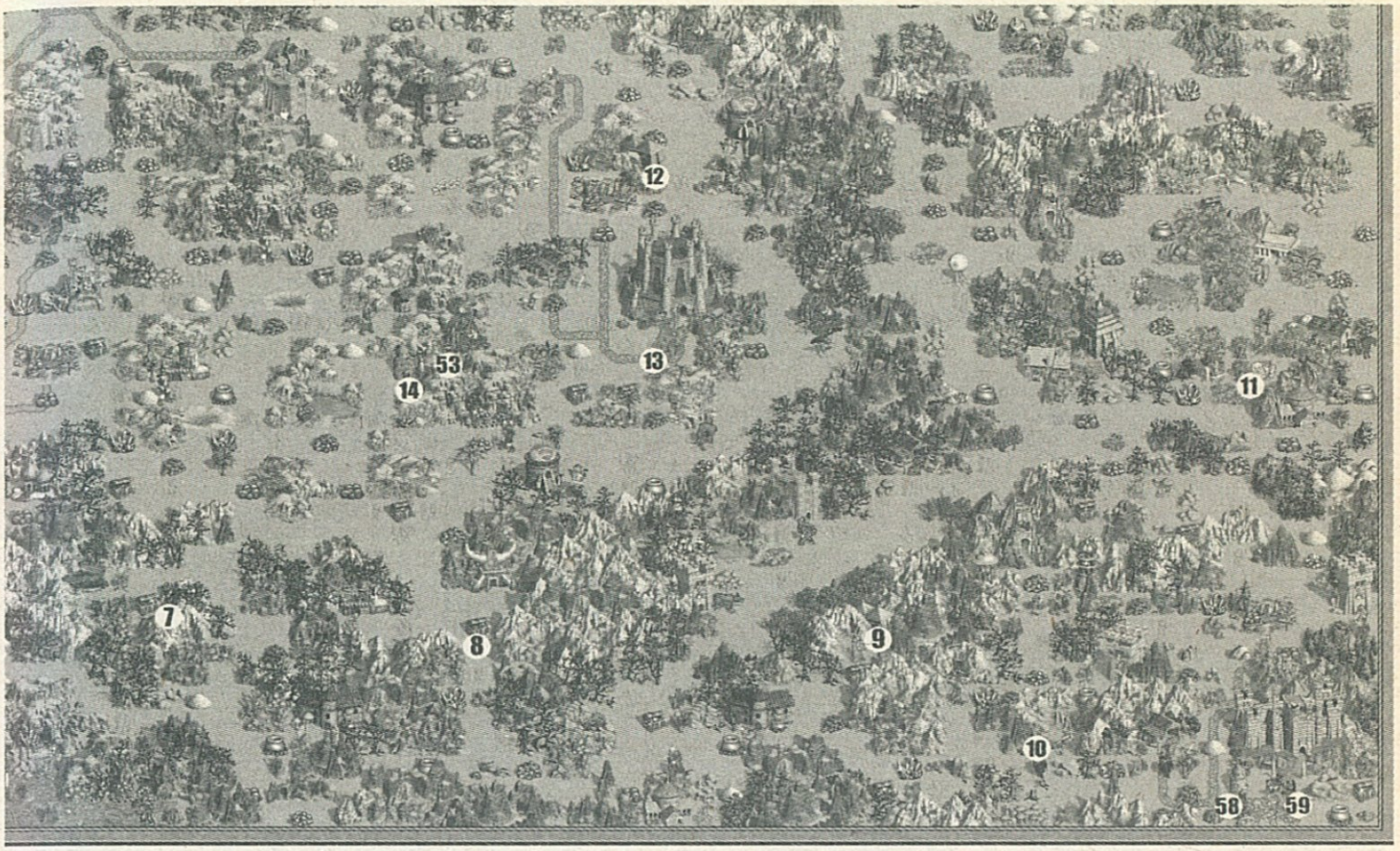


Old Wounds

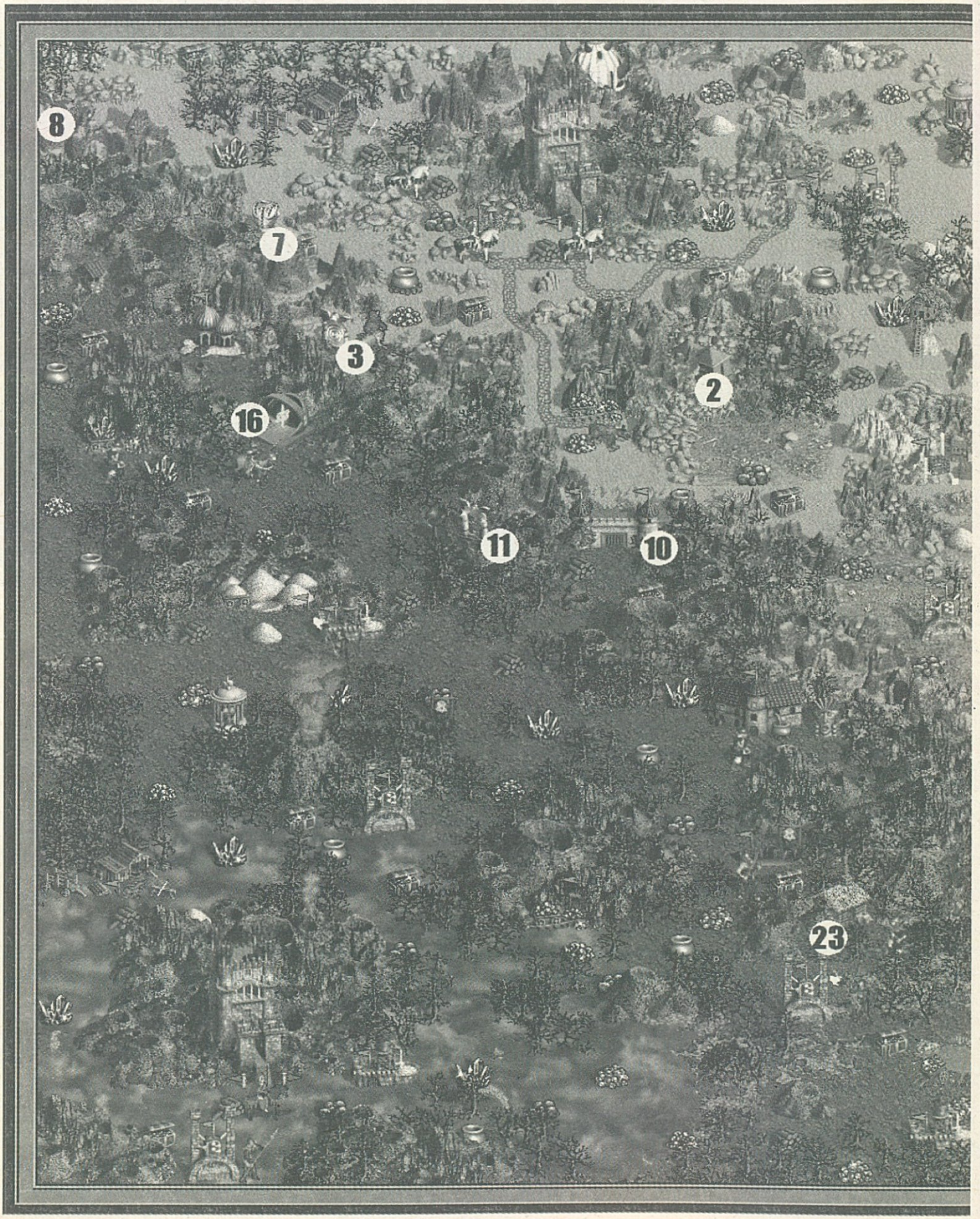
Nos, az eddi pályák nehézségei eltörpülnek e mellett. Hatalmas a térkép, egy része csak hajóval közelíthető meg és kismillió ellenfél van rajta. A rejtett kijáraton keresztül pedig időnként megjelenik egy ellenfél. A vízben lebegő roncsokban találhatjuk a legtöbb artifactot. A maximum 28. szintű lovagjaink Tarnum vezetésével a Pendant of Second Sight(64) megszerzése után léphetnek át a következő pályára.

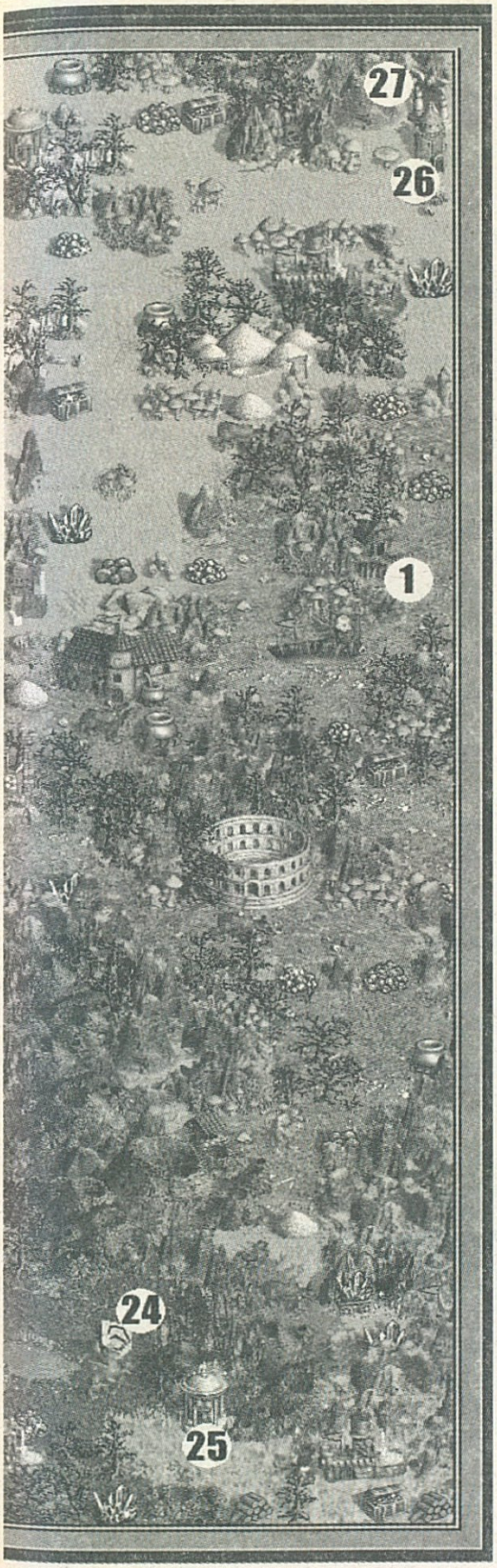
1, War Machine Factory – hiányzó harci eszközeinket pótolhatjuk itt
2, Artifact - Sandals of the Saint
3, Black Kymaster's Tent – a fekete passzus lelőhelye
4, Den of Thieves – ellenfeleink állapotát kémlelhetjük ki
5, Green Border Guard – itt kérik a zöld passzust
6, Shrine of the Magic Thought - 3. szintű spellek tanulására
7, Artifact - Glyph of Gallantry
8, Artifact - Clover of Fortune
9, Green Kymaster's Tent – itt adják a zöld passzust
10, Artifact - Speculum
11, Artifact - Cards of Prophecy
12, Red Kymaster's Tent – a vörös passzus lelőhelye
13, Several Red Dragons 4 vörös és 4 fekete sárkány
14, Light Blue Border Guard – itt kérik a világoskék passzust
15, White Border Guard – a itt kell felmutatni a fehér belépőt
16, Quest Guard - 7643 arany ellenében bocsátanak át
17, Tavern – semmi értelme ide bemenni, nincs semmi extra
18, Artifact - Stoic Watchman
19, Lighthouse - többet mozognak a hajók a vízen, ha ide betérünk
20, Monolith Two Way (21) – kétirányú átjáró
21, Monolith Two Way (20) – kétirányú átjáró
22, shipyard - 1000 arany + 10 fa ellenében hajó épül
23, Artifact - Spirit of Oppression + 4000 arany
24, 2000 arany üti a markunkat
25, Artifact - Crown of the Supreme Magi + 5000 arany

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld



26, Artifact - Sphere of Permanence
27, 2000 aranyat találunk
28, Artifact - Equestrian's Gloves + 5000 arany
29, 2000 arany kerül elő
30, Artifact - Pendant of Total Recall + 4000 arany
31, 2000 arany a jutalom a roncsból
32, Artifact - Ladybird of Luck
33, 2000 aranyat kapunk
34, 1500 aranyat találunk
35, Artifact - Badge of Courage + 4000 arany
36, kikötési pont – itt kell bemennünk az elkerített részre
37, Light Blue Kymaster's Tent – hiányolt világoskék passzus
38, Shipyard – még egy hajóépítő
39, Artifact - Hourglass of the Evil Hour
40, Cover of Darkness – a teljes szigetet látjuk, ha ide megyünk
41, Artifact - Spyglass
42, White Kymaster's Tent – a fehér passzus
43, Red Border Guard – itt kérik a vörös belépőt
44, Hut of the Magi - 4 területét megmutatja a pályának, ha betérünk ide
45, Black Border Guard – a fekete belépőt kell használni
46, Hill Fort – egységeinket és hősünket fejleszthetjük itt
47, Monolith Two Way (48) – kétirányú kapu
48, MOnolith Two Way (47) – kétirányú kapu
49, Dragon Cave - 3 vörös sárkány őrzi, itt vásárolhatunk sárkényokat
50, Monolith Two Way (51) – kétirányú kapu
51, Monolith Two Way (50) – kétirányú kapu
52, Portal of Glory – angyalok lelőhelye
53, Monolith Two Way (54) – kétirányú kapu
54, Monolith Two Way (53) – kétirányú kapu
55, Forsaken Palace – démonok lelőhelye
56, Artifact - Necklace of Swiftness
57, Artifact - Bird of Perception
58, Quest Guard - 40 Harpy Hags-ot kérnek az átjutásért
59, Lots of Dead Knights – sok lovag (31)
60, Artifact - Crest of Valor
61, Monolith One Way Exit – innen jön ki időnként a sárga ellenfél, de bejárat nincs hozzá
62, Quest Guard - 50000 arany kell az átjutáshoz
63, Quest Guard – az öreg csak Tarnum-ot engedi át
64, Artifact - Pendant of Second Sight – ezt kell megszerezni a befejezéshez

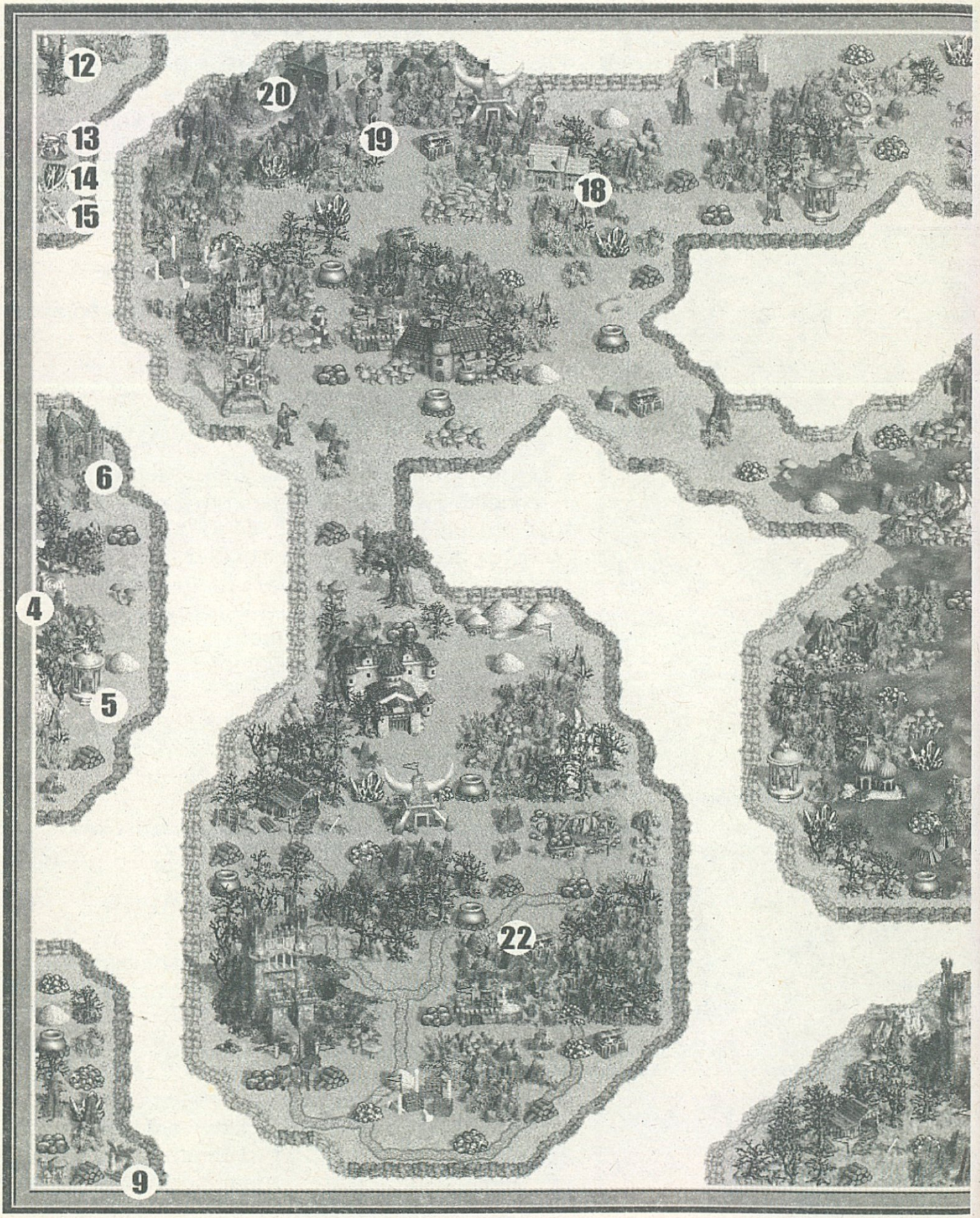

8
7
3
2
16
11
10
23

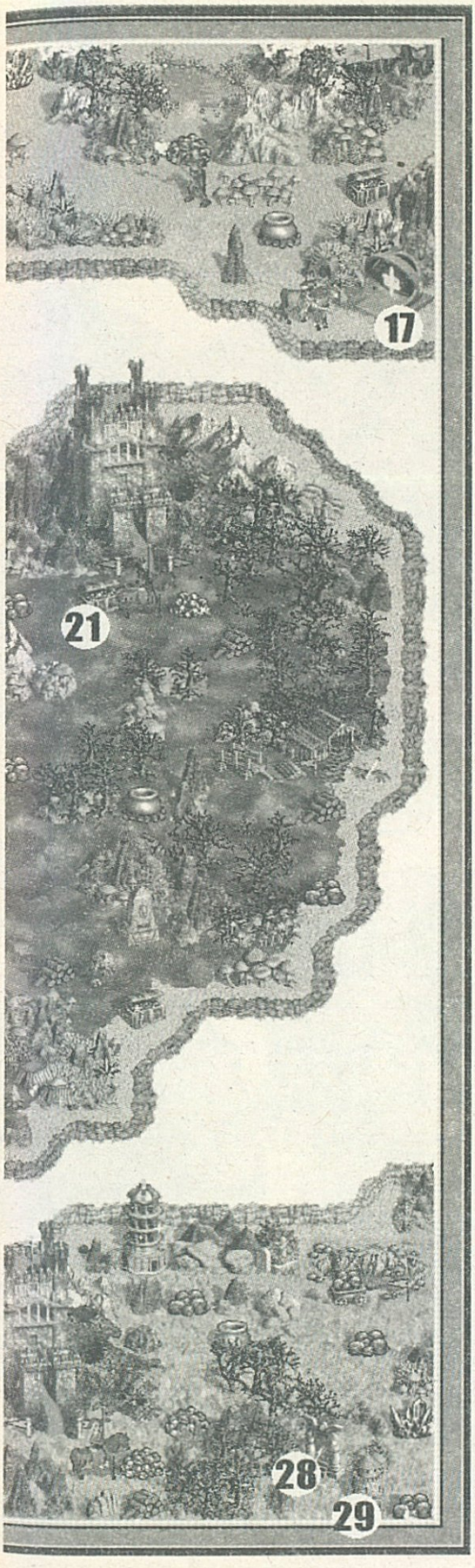


The Queen's Command

Csatlakozik hozzánk Queen Allison is, neki sem szabad meghalnia a küldetés során. El kell pusztítanunk az összes ellenfelet a maximum 32. szintű hősökkel. A küldetés végén csak Tarnum léphet át a következő szintre.

1, Den of Thieves – ellenfeleink állapotát kémlelhetjük ki
2, Purple Keymaster's Tent – a lila beugrót adják itt
3, Monolith Two Way (4) – kétirányú kapu
4, Monolith Two Way (3) – kétirányú kapu
5, Shrine of Magic Thought –3. szintű varázslatok
6, Hill Fort – egységeink fejlesztéséhez
7, Artifact - Armor of Wonder
8, Monolith Two Way (9) – kétirányú kapu
9, Monolith Two Way (8) – kétirányú kapu
10, Garrison 128 alabárdos, 64 íjász, 32 griff, 16 lovag, 8 pap, 4 lovas, 2 angyal őrzi
11, Monolith Two Way (12) – kétirányú kapu
12, Monolith Two Way (11) – kétirányú kapu
13, Artifact - Hellstorm Helmet
14, Artifact - Shield of the Damned
15, Artifact - Sword of Hellfire
16, Monolith Two Way (17) – kétirányú kapu
17, Monolith Two Way (16) – kétirányú kapu
18, War Machine Factory – hiányzó harci eszközeinket pótolhatjuk itt
19, Purple Border Guard – a lila passzust kérik
20, Red Keymaster's Tent – vörös passzust adják oda
21, Artifact - Clover of Fortune
22, Artifact - Spyglass
23, Trading Post – a hiányzó alapanyagokat pótolhatjuk csereberével, vagy vásárlással
24, Artifact - Glyph of Gallantry
25, Shrine of Magic Thought –3. szintű varázslatok tanulása
26, Red Border Guard – a vörös beugrót kérik
27, Monolith Two Way (28) – kétirányú kapu
28, Monolith Two Way (27) – kétirányú kapu
29, Quest Guard - csak Tarnum mehet át a kapun


12
20
13
19
14
18
15
6
4
5
22
9

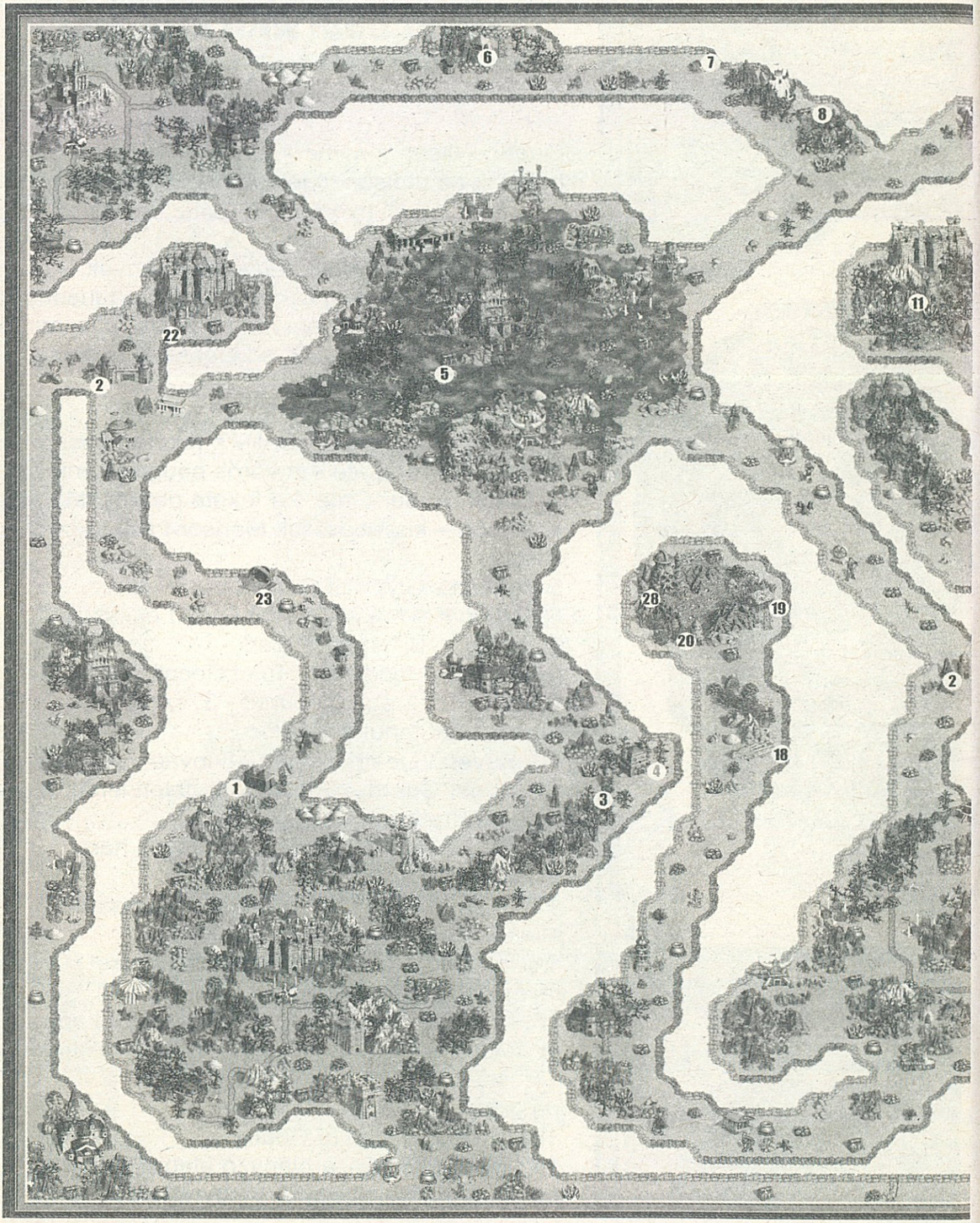


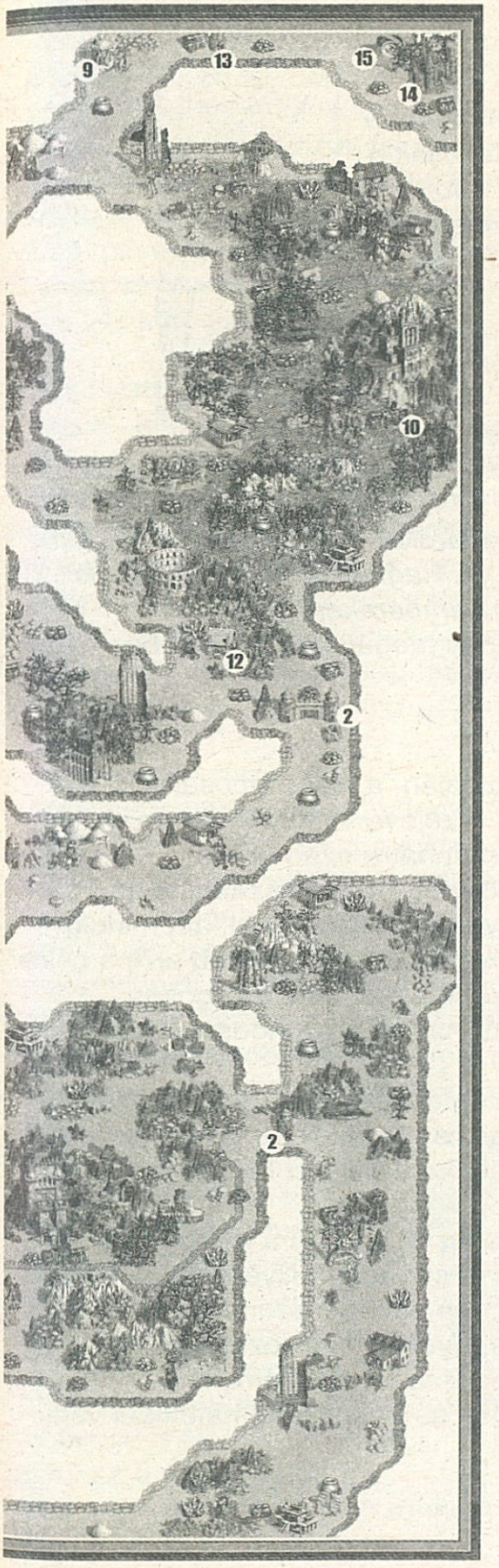
Never Deal with a Demon

(A következő oldalpáron található térképek tartoznak a pályához!)

Queen Allison megmentésére szövetkeznek hőseink az utolsó küldetésben. Az összes ellenfelet le kell nyomnunk, de leginkább Deezelisk-et, a fő gonoszt. A pálya nem túl nagy, de az ellenfelek nagyon kemények lesznek. Ezzel végig is nyomtuk a Conquest of the Underworld-őt, nem marad hátra más, mint nekiállni a Warlordsnak, a kiegészítő csomag további küldetéseinek.

1, Black Keymaster's Tent – a fekete passzus
2, Red Border Gate – a vörös beugrót kérik
3, Black Border Gate – a fekete passzust kérik
4, Prison – kiszabadítjuk Mensor-t (30-as Knight)
5, Artifact - Glyph of Gallantry
6, Green Keymaster's Tent – zöld passzus
7, Artifact - Boots of Speed
8, Artifact - Pendant of Total Recall
9, Shrine of Magic Thought - 3. szintű varázslatok tanulóhelye
10, Several Death Knight – 8 lovag várakozik itt
11, Quest Guard – 30-as szint felett lehet belépni Brettonia várához
12, War Machine Factory – hiányzó harci eszközeinket pótolhatjuk itt
13, Green Border Guard – a zöld passzus ellenőrzőhelye
14, Hill Fort – egységeinket és hősünket fejleszthetjük itt
15, Monolith Two Way (16) – kétirányú kapu
16, Monolith Two Way (15) – kétirányú kapu
17, Red Keymaster's Tent - itt kapjuk a vörös passzust
18, Artifact - Helm of Chaos
19, Trading Post – a hiányzó alapanyagokat pótolhatjuk csereberével, vagy vásárlással

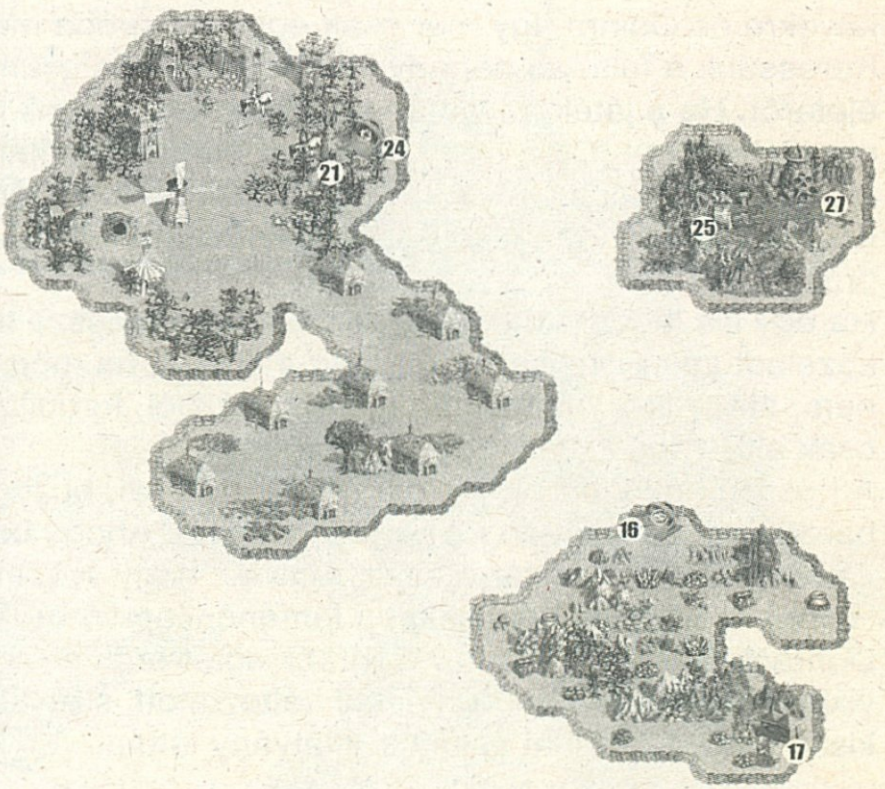

6
7
8
11
22
5
2
23
28
19
20
2
18
4
1
3



20, Quest Guard – vörös passzus nélkül nincs belépés
21, Quest Guard – csak Sir Tarnum nyithatja meg az átjárót
22, Quest Guard – 30. szint felett nem lehet bemenni
23, Monolith Two Way (24) – kétirányú kapu
24, Monolith Two Way (23) – kétirányú kapu
25, Monolith Two Way (26) – kétirányú kapu
26, Monolith Two Way (25) – kétirányú kapu
27, Subterranean Gate (28) – kétirányú kapu
28, Subterranean Gate (27) – kétirányú kapu

Itt a vége fuss el véle, remélem jól szórakoztatok.

Black



Rune

Észak gyermekei már születésük óta hallhattak történeteket a világ végéről. Ragnarok. Amikor majdan a farkasok felfalják a Napot és a Holdat. Amikor a csillagok kihunynak, és a föld megremeg. Az Istenek akkor felveszik a harcot az óriások népével, s ez az utolsó harc feldúlja majdan mind a Kilenc Világot.
Minden Istenek atyja, Odin mindig is szívén hordta az emberek sorsát. S leghűbb követőire köveket bízott, rajta az ő személyes rúnáival; egy jellel, mely az ő erejét jelképezi az emberek világán, Midgardon. Ezeket a Rúnaköveket a legjobb harcosok védik, míg eljő az a nap, mikoron meghalnak ők, s a Valkyrök elviszik a köveket és Odin oldalán fognak akkor harcolni a Ragnarokban.
Minden élőlény közül csak egyvalaki nem félte a Ragnarokot – a gonosz Isten, Loki. Mélyen a föld bugyrai alatt, hol maga Odin is él, csak a Ragnarok szabadíthatja ki Lokit, hogy bosszút álljon mind az Isteneken, mind az embereken.
S csak a Midgardon elhelyezett Rúnakövek ereje képes megállítani a küszöbön álló Ragnarokot, amíg még lehet…

Wotankeld – A falu

Miután sok-sok csatát bátran átküzdöttünk társaink oldalán, a falu harcosai elérkezettnek látták az időt, hogy mi is a Rúnakövek őrzőjévé váljunk. Felesküdtünk a kövekre és Odinra, így már csak egyetlen próba maradt hátra számunkra.
Keressünk a faluban néhány fáról lógó színes gyümölcsöt, ezek visszaadják az életerőt. Ha a játék folyamán bármikor találkozunk ilyen gyümölcsökkel, azt mindig meg lehet enni (Ctrl), hogy elveszett életpontjainkat visszakapjuk (később erre a célra fognak szolgálni a gyíkok is). A faluban csak két társunk akad, akik szorgosan dolgoznak, s azt tanácsolják, hogy induljunk a hosszú házba (long house), az utolsó próbatételre.
Ha egy kis hídon átmegyünk, onnan nem messze található egy ház, aminek ajtaja közeledtünkre kinyílik. Igyuk meg a sört is, ha még nincs maxiban az életerőnk (ha nem, akkor is). Amint kimegyünk a házból, forduljunk balra a kapu felé, ami szintén csak akkor fog kinyílni, ha odamegyünk.
A hosszú házban szedjük fel a kardot, baltát, buzogányt és a falról a pajzsot. Ulf barátunkat kell ezután jól helyben hagyni. Ahogy beismeri, hogy milyen remek harcos vált belőlünk, egy futár érkezik a hírrel, hogy veszélyben vannak a rúnakövek.
Hajóra szállva bajtársainkkal a lemenő Nap vöröslő fényében találkozik a hajónk Conrack hajójával. Miután Conrack sötét erők megidézése folytán remek vikinghajónkból rothadó roncsot változtatott, s belőlünk és társainkból haleledel vált, kissé összeszorulhat szívünk a látvány láttán.

A hajótemető

Ám úgy tűnik a mi időnk még nem jött el, mert egy hang hallatán magunkhoz térünk a halálból. Ússzunk fel a felszínre levegőért, majd a parton keressük meg a buzogányt, és itt ehetünk gyümölcsöt is, ha megsebesülnénk.

Vissza a vízbe. Kutassuk fel hajóroncsunk egyik felét a mélyben (elég lélekbemarkoló dolog saját „testvéreink" holteste mellett úszkálni). Ússzunk be a nyitott ajtón, majd tovább a két lyukon, mindig csak lefelé. Egy újabb barlangba érkezve megtaláljuk a roncs másik felét is, ezen is kell lennie egy résnek (a hajó végénél). Ha a keresés közben vészesen elfogyna a levegőnk, ebben a barlangban van egy kis „légtó" erre a célra (de kerüljük el a medúzákat).

A víz alatti romok

Ússzunk előre (figyeljünk a levegőre), míg a nagyobb barlangban lévő romhoz nem érünk. A vízben itt van egy hatalmas hal, amit nem árt nagy ívben elkerülni, hacsak nem akarjuk, hogy belőlünk legyen a vacsorája. A felszínen keressünk a legnagyobb rom falán (középen) egy repedést, majd ott másszunk ki és törjük be a buzogánnyal. Így a vízszint megnövekszik a rom belsejében, amit kihasználva ússzunk is be a toronyba. Kimászva zúzzuk szét az ajtót is, és másszunk fel a jobbra lévő falra, ugorjunk át a kis kiálló kőre a falon, másszunk feljebb, majd ugrás át a másik, kisebb romra. Ugorjunk rá a rácsra, mire az beszakad, és szabad is az út. Egy kevés úszkálás után most már lassan kijutunk a vízből.

A sigmundr-i romoknál

Végre szárazföldön tapodhatunk. Azok a kígyószerű lények elég veszélyesek tudnak lenni, ugyanis könnyedén elragadhatják fegyverünket, pajzsunkat, sőt még minket is ide-oda hajigálnak, ha elkapnak. Legjobb ellenük a kardot használni és egy kicsit távolabbról akkor ütni, amikor kibújni készül. (Már itt feltűnhet az a különös dolog, hogy a levágott résszel is lehet harcolni! De így lesz ez a későbbiekben egy-egy levágott lábbal vagy fejjel is, ám túl sok értelme nincsen.) Menjünk tovább, s a barlangjárat széléhez érve ugorjunk át a balra lévő magasabb romra, mert csak innen tudunk odaugrani, és ott bizony egy pajzzsal lehetünk gazdagabbak. Ezzel most már védekezni is tudunk (Shift). Itt gyíkokat is találhatunk a falakon, a földön, amiknek ugyanaz a szerepe, mint a gyümölcsnek, feltöltik életerőnket.

Keressünk egy bástyaszerű építményt, aminek a közepén egy ilyen kígyólény „üldögél", és másszunk fel rá. Addig menjünk idefent a romokon, amíg meg nem látunk egymás mellett két indát, vagy egy harmadik különállót, alatta azokkal a zöld színű, mérgező gombákkal, s másszunk fel bármelyiken. Törjük át a falat, ahol már egy kicsit le van omolva és egy nagy barlangba érkezünk. Menjünk fel a rom legmagasabb szintjére, s megjelenik Odin látomásszerű képe, hogy egy kisebb mesét tartva végül a továbbvezető utat a szeméből kicsapó sugárral kirobbantsa. Menjünk tovább, majd a sziklaperemen folyamatosan körbe haladva másszunk le, míg meg nem látjuk a vízben azokat az áttetsző lényeket. Nem túl nehéz őket megölni, de ha a középen lévő dolog villogni kezd, akkor jobb kiugrani a vízből, ha nem akarunk „megrázó" élményben részesülni. Az oszlopokon továbbjutva menjünk be a nyíláson, és ugorjunk le balra.

A skorir-i barlangoknál

Menjünk a szakadék széléhez, és a sziklából kiálló romokon jussunk le, így nem sebződünk. A vízben ússzunk a nagy barlangig, ahol forduljunk balra, amerre a továbbvezető alagút van. Ha elértük a következő barlangot, akkor másszunk ki a legközelebbi oszlopra, mert hamarosan vendégeink lesznek. Az áttetsző lényeket most meg se próbáljuk megölni, mivel túl mély a víz. Hanem inkább minél gyorsabban jussunk el a harmadik oszlophoz, és onnan felugorva menjünk tovább. Itt lesz balra egy járat, ahol azok az áttetsző lények úszkálnak, nehogy bemenjünk oda. A továbbiakban mindig az indákat figyeljük, és azokon másszunk fel. Ha eljutottunk az ötszögletű nyílásig a padlón, akkor ott a jobbra található szirten menjünk tovább egészen a virágig, ahol forduljunk rögtön balra. Habár először nem látszik a járat szája, de ott lesz az.

Folyó a barlangban

A földrengésektől nem kell félni (egyelőre), csak egyenesen előre. Egy újabb szakadékhoz érve, egy hatalmas szikladarab fog leszakadni fentről és magával sodorja azt a hosszú, kiálló szirtet. Ezután ismét a kiálló részeket használva jussunk le a szakadék aljába, ahol ajánlatos minél előbb fedett hely alá jutni, hacsak nem akarjuk, hogy nyakunkba zúduljon az „égi áldás". De mit ad Odin, pont erre a lezuhanó sziklatömbre volt szükségünk, hogy elérjük az indát. Ha felmásztunk, akkor már bármelyik indát választhatjuk a négy közül a lefelé vezető úthoz, csak vigyázzunk az alóluk fel-felcsapó gőzkitörésekre. A tűz melletti csontváztól vegyük el a baltáját, neki már úgy sem lesz rá szüksége. A gőzkitöréseknél menjünk jobbra, majd balra. A nagy, repülő bogártól nem kell félnünk, hanem inkább figyeljünk, mert egy újabb

földrengés után egy sziklatömb leszakít egy darabot a szirtből, de még így is át lehet jutni. Kövessük a patak folyását visszafelé, és az indákat használva jussunk egyre feljebb. Ezután ugorjunk be a kis tóba, ahonnan a patak indul, és ússzunk lefelé. Az elágazásnál balra forduljunk, közben megállhatunk levegőt venni. Úgy tűnik, az itteni nagy halaknak is vikinghúsra fáj a foguk, ezért kerüljük el őket. A járatból kiérve jobbra kell fordulni, a kockakövek felé, majd balra és fel.

Eitri földmélyi fészke

Kimászva a vízből, itt találkozhatunk először az eddigi rákok nagyobb tesóival. Araszoljunk el a hatalmas ollók elől, és közben támadjunk (buzogány). Az egyik helyen a „csak a testünkön keresztül" taktikával állják el az utat, de ha ügyesen lavírozunk, akkor el lehet közöttük menni, de ha akarjuk, fel is vehetjük velük a harcot. Amikor a kígyószerű lények ismét feltűnnek, jobbra lesz egy nagy ürücomb, amivel pótolhatjuk elvesztett energiánkat. A lávánál vigyázzunk a földből kicsapó lángokkal, és ahogy egy kőomlással lezárt barlanghoz érünk, a kőomlás jobb oldalán található sziklákon törjük át magunkat. Ugorjunk le, s az itteni rengeteg kígyólénnyel nem feltétlenül kell foglalkozni, el lehet menni közöttük (de akkor hol marad a harc?!). Induljunk a második tóhoz, és ússzunk lefelé, majd jobbra és balra, ám itt is egy nagy hal vár ránk kiéhezve. Ha még nem volna baltánk, akkor itt a víz alatt találhatunk egyet, egy vízi hulla társaságában. Abban a barlangban, ahol ismét sok óriásrák fogad minket, érdemes az egyiket a kiálló szirt közelében megölni, mert csak arról tudunk felugrani könnyedén.

Helgrind: Hel kapuja

A járatban ismét Odin tart nekünk egy kisebb előadást a következő küldetés színhelyéről, majd segítségképpen egy rúnakövet hagy maga után. Az ilyen köveket felvéve, a továbbiakban tudjuk használni a fegyverek speciális képességeit (E). Mindegyik fegyvernek más-más ez a képessége. Miután megszemléltük az erődítményt, nézzünk le balra, és ugorjunk is le. Várjuk meg amíg a ketrecet beleeresztik a lávába, ugorjunk rá, majd a következőnél is ezt a taktikát alkalmazva a túlparton leugró goblintól vegyük el a csontbunkót. Vigyázzunk, mert a „keresztre feszített" csontvázak lejöhetnek, és ezek csak akkor halnak meg, ha levágjuk a fejüket (ezért a továbbiakban vágófegyverekkel érdemes harcolni). Menjünk át a híd túloldalára, és ott is a ketreceken ugrálva menjük át a láva felett. Végre bent vagyunk az erődben. Keljünk át a hídon, majd a kisebb ajtón bemenve forduljunk balra, mert a szemben lévő ajtó még zárva van. A balra található zárt ajtónál másszunk fel az

ablakpárkányra, végül ugorjunk le. Itt kipróbálhatjuk, milyen érzés a csontvázakat beleereszteni a forró lávába, a két kar segítségével. Másszunk fel a láncon, vegyük fel a rúnakövet az erkélyen, majd ugorjunk le a padló nyílásán. Másszunk le a láncon, de a rácsra, amelyből tűz csap fel, ne lépjünk. Minél hamarabb kapcsoljuk át az itteni kart, annál kevesebb csontvázzal kell megküzdenünk. A tűzzel határolt folyosón is kapcsoljuk át a kart, mire ugyanoda jutunk, ahonnan elindultunk, csak most már a megfelelő ajtó is nyitva áll (a folyosó felett elég sok gyík van, ha szükséges).

A geirvimul-i híd

Egy kis liftezés után maga a hely gonosz uralkodója szól hozzánk. Befejezvén mondandóját, megnyílnak a rácsok. A híd alatt balra lévő ajtó felé menjünk, és vegyük ki a falikarból a fáklyát, így a rács is felemelkedik. Ezután vegyük le valamelyik fémpajzsot a falról. Az ajtó után forduljunk balra, és a falban lévő karral hívjuk le a liftet. A másik kart meghúzva, egy tűzcsóva csap ki a falból, amivel a fenti, láncon lógó ketrecbeli goblint süthetjük ropogósra (habár nem izgatja magát túlzottan, mert továbbra is vidáman veti a hátraszaltókat). Fent menjünk be a bal oldali első ajtón, és az erkélyről ugorjunk át a szemben látható épület legközelebbi (sarki) tüskéjére (a láncon lemászva rúnaköveket gyűjthetünk be). Jobbra ugráljunk tovább a tüskéken, majd másszunk fel a láncon. A lépcsőn lefelé haladva, a rács közeledtünkre lecsukódik, úgyhogy menjünk vissza a háztetőhöz, és arról ugorjunk be a kihajtott rácson. A „vörös" rúnától berzerker módba juthatunk. Elindítva a rácsot, csak a lávából felcsapó tüzekre kell ügyelnünk, főleg, amikor csontvázak ugrálnak mellénk potyautasként.

Vargeisa: Hel lángjai

Ne hívjuk fel még a liftet, hanem ugorjunk le a korlát mellett, és a láncokon át arra a függő szerkezetre, amin egy életerőrúnát találhatunk. Visszafelé a szirt bal sarkánál mászhatunk fel, majd a korláton végigegyensúlyozva most már hívjuk fel a liftet. A felemelt rácsdarabot a láncon felmászva ereszthetjük a helyére a karral. Itt csak a lávából feltörő lángokra kell vigyáznunk. Amikor elértünk egy újabb romot, jobbra a korlátnál ugorjunk le. Ezután próbáljunk meg minél gyorsabban felfelé jutni, mert a láva lassú ütemben bár, de emelkedni kezdett ezen a helyen. A láncról is csak akkor ugorjunk le a ládákban lévő rúnakövekért, ha a láva még messze alattunk van., egyébként azon folytassuk az utunkat fölfelé.

Elindnir: Hel terme

A csontvázakat úgy is el lehet pusztítani, hogy

becsalogatjuk őket a padlóból feltörő lángokba, így már csak el kell táncolni előlük. A hordók mögötti falat verjük szét, és menjünk át az amúgy ráccsal lezárt folyosóra. Ezután egy darabig nem lesz más dolgunk, minthogy kapcsolgassuk a kapcsolókat és leöljük a csontvázakat. Míg végül el nem érjük a láncot, amin másszunk le, és az egyik ajtó mögötti kapcsolóval (ebben a teremben a két rúnakövet csak akkor tudjuk felvenni, ha nem vertük szét a hordókat) az előző terem négy sarkában lévő kőlap elkezd forogni. Az egyik mögött ott lesz a továbbjutáshoz szükséges kapcsoló. A lávánál jobbra menjünk, a szembe lévő folyosó ugyanis zsákutca. Másszunk fel a láncon, itt lesz egy rács, egy rács ajtóval és egy folyosó. Oda ugorjunk, ahol ajtó van a rács mögött, mert a kapcsolóval az előző rácsot is kinyitjuk. Ebben a teremben vigyázzunk, mert a falak mögül csontvázak törnek elő. A tűzhöz legközelebbi üregbe menjünk be, mire az leereszkedik (itt elég sok kis rák támad ránk). Az előző teremben a parázstartóról felugorva megszerezhetjük a rúnaköveket. Jobbra egy rés mögött van egy kapcsoló, amivel egy újabb „liftet" hívhatunk le. Ismét ezzel a gonosz hangú fúriával találkozunk, csak most már meg is jelenik (örvénylő fény formájában). Vigyázzunk a lövedékeire, mert habár a pajzzsal ki lehet védeni, de így a pajzs is veszít az „életerejéből". Inkább amilyen gyorsan csak tudunk, menjünk fel a középen található emelkedőn, és forduljunk jobbra. A folyosón lévő kapcsolóval egy rámpát hívhatunk le, amire ugorjunk a nyitott rácson keresztül. Itt is igyekezni kell, mert csak rövid ideig marad lent a rámpa. Menjünk is fel vele ütközésig, mert ott újabb rúnakövek vannak. Azután ugorjunk le róla a kapcsolóhoz, amivel végre bezárhatjuk a fal mögé ezt a hely gazdáját. Ezután elérkezünk egy olyan helyre, ahol a szemben lévő folyosón lángok csapnak ki a falból, jobbra pedig egy rács zárja el a folyosó végét. A jobb oldali folyosó melletti kapcsolóval nyissuk ki a rácsot, és amikor a goblint széttrancsírozta a falból kiröppenő pörgő penge, akkor induljunk el minél gyorsabban, hogy a késnek ne legyen ideje még reagálni. Ezután kapcsoljuk át a kart, menjünk át a tüzes folyosón, és forduljunk jobbra. Itt újabb csapdák várnak ránk, ezért csak nagyon lassan menjünk, és lépjünk rá a padlón lévő kőlap szélére, majd miután a kőtömb visszahúzódott a falba menjünk át (közben figyeljünk a goblinok fegyvereire, ha ilyen még nincs, vegyünk magunkhoz egyet). A kart átkapcsolva a rácsot felhúzzák, és leugorva a falból ismét csontvázak törnek ránk. Menjünk be a jobb oldaliba, hogy a padlókapcsolóval a fal lenyílik. Ahol valami folyik a falból, ott menjünk be a jobbra lévő

terembe, mire a rács lecsukódik, és foglyokká válunk. Intézzük úgy, hogy az egyik csontvázra zuhanjon a plafonról aláhulló ketrec, mire mi ugorjunk rá a lépcsőről a tetejére. A kapcsolóval nyissuk ki a rácsot, majd menjünk egészen a folyosó végéig, ahol egy újabb kapcsolóval egy nagy ajtón félrehúzódik az egyik retesz. Menjünk vissza, és az egyik jobbra lévő ajtón keresztül keljünk át a hídon s a másik kart is kapcsoljuk át. Vissza a hídhoz, ugorjunk le róla a szoborhoz, és a szobor alatti ajtón keresztül távozva, keressük meg a felvonót.

Sultr lángjai

Miután Hel istennő befejezte mondandóját, ugráljunk le. Törjük át az ajtót, majd a teremben menjünk körbe, míg minden rekeszből elő nem bukkan egy-egy csontváz, kivéve egyet. Azt a kőlapot törjük szét, menjünk tovább, és ott, ahol jobb oldalról egy csontváz bukkan fel a falból, a bal oldali kőlapot széttörve egy újabb berzerker rúnára találhatunk. Azután menjünk a lávás terembe. Itt csak úgy tudunk átjutni, ha néha beleugrunk a lávába (már ahol muszáj). Vegyük fel a kardot, és mivel a kapu be van zárva, így a balra lévő járaton keresztül juthatunk csak tovább. Tágítsuk ki a járat végén a rést és ugorjunk bele.

Hyrokkin: Hungr világa

Menjünk balra, majd le. A rács mellett a jobbra és a balra lévő ajtó mögé is menjünk be, kapcsoljuk át a karokat, hogy kinyíljon a rács. Menjünk ismét balra, majd jobbra, és keressük meg a falon a rést, amit törjünk be. Leugorva, egy ajtó után egy hatalmas terembe érkezünk, ahol furcsa villámok cikáznak. A teremben van három ajtó, és mindegyik mögött egy-egy kapcsoló, valamint néhány akadályozó eszköz (a sorrend mindegy, de mondjuk haladjunk balra körbe). Az első ajtó mögött egy nagy kés forog körbe-körbe, amit úgy lehet kicselezni, hogy jobb oldalon akkor indulunk el, amikor pont elhalad előttünk a penge, és a két „gerenda" között felugrunk, amikor jön, majd irány a kapcsoló. Visszafele ugyanígy (megpróbálhatjuk felvenni a rúnakövet a pengéről felugorva, de elég kockázatos). A második ajtó mögötti terem valamivel könnyebb. Itt több penge forog, kicsit lassabban. Induljunk el balra, a sarokba húzódva nem ér el a penge, majd célozzuk meg a szemközti sarkot, de a két penge között álljunk meg. Itt is megbújva, szorosan a falhoz tapadva menjünk a kapcsolóhoz (jól meg kell figyelni a pengék forgásának ütemét). A harmadik ajtó mögötti terem talán a legkönnyebb, itt három dupla kasza forog, valamint néhány csontváz bukkan fel, de nagyrészüket elintézik a kaszák. A rekeszeket (ahol a csontvázak voltak) és réseket kihasználva könnyedén át lehet jutni a kapcsolóhoz. Miután mindhárom kapcsolót átkapcsoltuk, a villámok mindenfelé becsapnak, majd elhalnak. Menjünk oda, ahol három lánc van közel egymáshoz, és felmászva láthatjuk, hogy az egyik villám utat csinált nekünk. A következő teremben láthatjuk halott vikingtársaink és hajónk szellemképét. Akkor induljunk el, amikor a

lángok éppen hogy csak elhaltak.

Nagrind: A megszégyenültek csarnoka

A tükörpadlójú teremnél ugorjunk le, lépjünk rá az oszlop melletti kapcsolóra, ami addig benyomva is marad, amíg a másik kapcsolóra nem lépnek, mire kinyílik az ajtó egy röpke pillanatra. Öljük meg a két csontvázat, majd a folyamatosan érkező csontvázak közül csaljunk rá egyet a másik kapcsolóra, miközben közel helyezkedünk az ajtóhoz. Amint meghalljuk a kattanást, irány az ajtó, minél gyorsabban! A láva felszínén úszó kövekkel juthatunk át (vagy a rúnakőhöz). Mindig abba az irányba indul el, amerről ráugrottunk. Abban a teremben, ahol szinte az egész padlót rács helyettesíti, keressünk repedést a falon. Mögötte ott egy kapcsoló. Keressük meg a párját odafenn is (a csontvázas üreggel szemben), azután azonnal ugorjunk le, és rohanjunk át a másik terembe, szálljunk fel a kisebb kőlapra, mert a láva elkezdett emelkedni a teremben. Amikor a láva felemeli a másik (eddig magasabban lévő) követ, akkor ugorjunk át rá, különben összelapulunk. Miután Hel elénk tárta a szomorú jövőt, meg kell küzdenünk „néhány" csontvázzal, hogy lenyíljon a kapu. Azt hiszi, hogy ezzel megállíthat minket.

Helreginn: Hel gépezete

Először menjünk lefelé, a repedésnél törjük ki a falat, ugorjunk át, és a hordók mögötti falat is törjük ki. A padra vigyázzunk, ne törjük össze, mert arról kell felugrani. Itt találjuk Hel gépezetét. Ennek a szintnek a szélénél járjunk körbe, közben nézzünk lefelé, és ahol még nem jártunk, ott ugorjunk le. Ki kell törni a falat, de túl magasan van, így vágjuk hozzá az egyik fegyverünket (Q) (vagy az egyik fegyver speciális képességét használjuk). Az ebben a teremben található kapcsolót lenyomva, több dolog is történik. Először is, szétnyílik a láva fölötti fémajtó, másodszor, a kőszobor életre kel, harmadszor pedig csontvázak kezdenek el özönleni befelé. Amerről a csontvázak jöttek, menjünk tovább. Egy újabb kapcsoló segítségével visszahúzzuk Hel gépének leeresztett alját. Menjünk a másik lifthez (nem kell megijedni, nem fog odanyomni), majd a jobbra lévő lenyíló hídon át szálljunk be Hel gépébe, ami tulajdonképpen nem más, mint egy hatalmas lift, amivel az élőholt seregeit akarja majd a felszínre juttatni, amikor elérkezik az idő.

Skelkingr-i barlangok: A goblinok odúja

Menjünk a gép mögötti járatban, de a goblint ne üldözzük, mert csapdába csal. A patak hasadékába ugorva kissé kalandos úton, de egy újabb rúnakövet szerezhetünk.

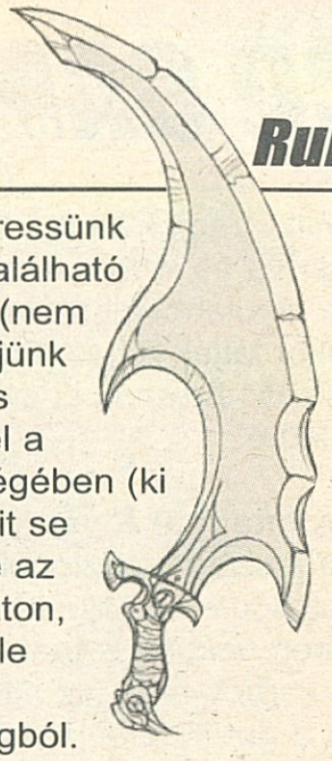
Továbbmenve és jobbra fordulva, ha a feltűzött ürücombhoz közelítünk, akkor egy ketrec fog a nyakunkba hullani, de könnyen szétvágható (elvégre goblinmunka). Ugráljunk le, majd a kötélen másszunk fel. Ezután szerezhetjük meg az első olyan rúnakövet, ami megnöveli a maximális rúnaenergiánkat. Ugorjunk át a túlpartra, és ha a földbe szúrt kardot akarnánk netalán megszerezni, akkor egy újabb kontár ketrec hullik ránk. Amint a másik lifthez kezdünk el közelíteni, néhány csontváz száll ki belőle. Úgy tűnik a goblinok is megfelelőnek tartják az időt, hogy friss húshoz jussanak, mert röviddel a csontvázak támadása után ők is nekünk rontanak. Úgy gondolják eléggé legyengültünk már ahhoz, hogy elbírjanak velünk. Miután megmásítottuk ez irányú véleményüket, távozzunk a lift mögötti járaton keresztül.

Skerkir-i szakadék: A goblinok odúja

A vízből feltörő gőzzel feljuthatunk a párkányra egy újabb rúnakőért, de a világító gömbökre vigyázzunk! Amikor négy fogszerű dolog van egy átjáró előtt, óvatosan ússzunk át, mert a vízben ismét egy goblincsapda van (szorosan tapadjunk a falhoz, akkor nem tudnak kifogni). A partról nézve a jobbra lévő hasadék alá ússzunk be. A vízben újabb csapdák várnak ránk, de ha a köteleket elkerüljünk, nem fognak ki minket. A második csapdánál ússzunk fel (a harmadik alatt egy rúnakő van). Az első gőzzel „repüljünk" fel a sziklaszirtre, majd onnan ugorjunk át a másikra, ami kicsit lejjebb van. Ugráljunk, míg el nem érjük az indát, amin másszunk fel! Hamarosan elérjük a goblinok táborát. Másszunk fel az indán, ugorjunk át a hasadék felett, majd a szikláról ugorjunk vissza az előző oldalra, így innen át tudunk ugrani a goblinok tornyára. A másik toronynál lévő indán másszunk fel, és ugorjunk rá a torony tetejeként szolgáló kifeszített bőrre, ami ugródeszkaként funkcionálhat, hogy feljebb jussunk. A többivel is hasonlóképpen járjunk el, egyre feljebb haladva, mígnem csak a sziklára feszített bőrt el nem érjük. Ezt már a goblinok is közlekedési eszközként használták, úgyhogy mi se tegyünk másképp.

Torfar-Kolla fészke

Úgy tűnik a kis goblinok csak összehozták, és elfogtak minket (és ráadásul micsoda intelligenciára vall az az „összetett" csapda). Azt hiszik, hogy fegyvertelenül az a nagy szörnyeteg majd végez velünk. Másszunk ki a ketrecből, és vegyük fel a földbe szúrt kardot, rohanjunk be a barlangba, és a balra lévő szikláról vegyük fel a baltát, valamint a pajzsot is. Próbáljuk meg elkerülni a



„jeti" támadásait, és menjünk vissza az előző nagy térségbe, keressünk egy kis hasadékot, ott törjük szét a falat, majd a járat végében található berzerker rúnát felvéve most már felvehetjük a harcot a „jetivel" (nem feltétlenül szükséges felvenni a rúnát, a nehézségtől függ). Menjünk vissza a barlang végébe, és vagy az indákon át, vagy azon a kis résen átbújva (C) jussunk át. Ezután a csontváz mellől vegyük el a háromágú buzogányt, és ahol kicsit más színű a fal a barlang végében (ki lehet törni), ott másszunk fel a goblinokhoz (a goblinok fegyvereit se felejtsük el). Ugorjunk át a sziklára, és verjük ki a kis követ, mire az egész szirt leszakad, egy lyukat ütve a földbe. Menjünk át a járaton, és megérkezünk az óriásbogarak birodalmába. A rúnakő felvétele után menjünk a szirt végére, hogy az egyik óriásbogarat magunk alá parancsolva kirepüljünk a barlangból.

Thorstadt kapui: Hlora hágója

Szerencsétlenül járt „bogarunk" kilehelte a lelkét az utolsó kőomlásban, de nekünk sikerült megúsznunk épségben. Menjünk oda a rácshoz, hogy megszemléljük Thorstadt városát. Vegyük fel a fáklyát, és így induljunk neki a járatnak, mert elég sötét van odabent. Jól nézzünk körül, hátha a holtaknál fegyvereket találunk. Abban a járatban kicsit feljebb egy virág van, a vele szemközti sziklára ugorjunk fel, majd át a virághoz, és menjünk, amíg el nem érjük a házat. (Szerencsétlen fickónak elég nagy teher lehet a vállán, miután az a néhány nagy szikla ráesett.) A ház mögötti gerendákkal lezárt járaton menjünk tovább. A kőomlásnál balra forduljunk, és mindig várjuk meg a kőomlások közötti „üresjáratot", amikor átugorhatunk. Menjünk oda a rácshoz, ahol a ládába kardot találhatunk, majd menjünk a rácson keresztül látott épülethez. Az itteniek épp most öltek le egy másik „jetit" (legalább azt sem nekünk kell), így most öljük le őket. Később a balra lévő emelvénynél (ha odamegyünk) ismét Odin fog megjelenni nekünk. A várba a főkaputól balra nem messze található ajtón lehet bejutni (kicsit várni kell). Másszunk fel a láncon, majd a „lifttel" menjünk le.

Thorstadt hegyi erődje

A kíváncsiskodó őrtől elvéve a szőrmeöltözékét, végre nem szárítja ki a bőrünket ez a téli időjárás. Ha elérkeztünk a befagyott patakhoz, törjünk rajta léket (a repedésnél), és egy rúnakőre találhatunk. A hídhoz legközelebbi kordéról ugorjunk fel a tetőre, majd be az épületbe. Menjünk mindig csak lefelé, végül a láncon másszunk fel. Amikor már sok bezúzott ajtón túl vagyunk, az egyik ajtón lévő kémlelőnyíláson keresztül láthatunk néhány alakot, akik mintha várnának valamire (vagy valakire?). A láncon felmászva csapjunk rá a ládákra, mire az egész a csapdába csalni akarók nyakába zuhan. Miután bementünk az ajtón, kis idő múlva egy nagy térre érünk. A szobor lábánál lévő két kart kapcsoljuk át, majd a folyosón lévő gerendákat verjük szét.

Helgrimer negyed: Thorstadt utcái

Vágjuk el a láncot a fegyverünkkel (Q), így a leomlott deszkákon fel tudunk jutni. A szemben lévő ajtón bemehetünk, de úgyis az előbb jobb oldali ajtót kell megvárni, míg

kinyílik. Vágjuk szét a támasztófát, és menjünk fel a ládáról a padlásra. A padlásról leugorva és jobbra elindulva felvehetjük a rács mögötti rúnakövet. A lifttel menjünk fel, és a távolabbi jobb sarokban másszunk fel, majd a házon keresztül ki az udvarra. Amikor látjuk a házat felrobbanni, menjünk kicsit vissza, és az egyik beugrónál van egy ajtó. Jussunk el az égő házból kiálló pallóig, majd arról ugorjunk át a kerek épületbe.

Grottintanna: A vér kelyhe
Üssük szét az oszlopot tartó kis fadarabokat, így a ledőlő oszlop kitöri a kaput (nehogy az oszlop alatt álljunk). Vágjuk el a „jeti" láncait, mire az fejvesztett menekülése közben nekünk is utat csinál. A két egymással viaskodó viking valamelyikétől vegyük el a kardot, majd az ajtót áttörve másszunk fel a láncon (lent egy rúnakő). Ismét törjük szét a gerendákat az ablak előtt, és fel a láncon. Ezután vágjuk el a kereket tartó láncot, mire két beszélgető vikingre érkezünk (legalább puhára estünk). A raktárban lévő kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Amikor megpróbálunk felugrani a ládára, ismét felbukkan önkéntelenül is segítőnké vált kedvenc, fehér szőrmókunk. Kövessük rombolásának útját, a jobbra lévő terembe a kordéról ugorjunk fel.

Motsognir: Heves ellenállás
Ugráljunk le teraszról teraszra, az oszlopon lévő berzerker rúnát csak később lehet felvenni. Ha a szobában található kart lenyomjuk, az udvar közepén álló oszlop elkezd süllyedni, valamint elég sok vikingnek ránk fáj majd a foguk. Menjünk a sarki szobába, vigyázzunk a lyukakkal ugrásnál, majd törjük be az ajtót. Ismét megpróbálnak bekeríteni minket, amikor bezárul az ajtó, persze ehhez nekünk is lesz egy-két szavunk. A rács, amely mögött a lánc lóg, csak akkor fog kinyílni, amikor már mindenkit megöltünk. A tetőn másszunk át a két ablakhoz, majd a katakombában a ládáról ugorjunk fel és liftezzünk.

Skeggjold-i üléscsarnok
Ugorjunk keresztül a homoküvegen, majd a falat áttörve vigyázzunk abban a teremben, nehogy a fejünkre borítsák az egyik oszlopot. Az utolsó oszlop ledöntése nem éppen úgy sikerül, ahogy eltervezte a viking, így azon fel is tudunk jutni. A másik oldal legszélső ajtaján menjünk tovább (a többiben élelem, ellenfél és rúnakő van). Az oszlopos teremben, ha megöltük az ellenfeleket, vegyük fel az életerőrúnát. A sötét résznél lévő kart kapcsoljuk át, mire kinyílik egy ajtó.

Haugspori síkság: Külső templomfal
A liftet mintha gátolná valami, így menjünk be alá az üvegfalon, és a támasztó rudakat verjük szét. Ha felmegyünk, bizony nem valami szép látvány fogad a sok kifeszített hulla társaságában. Menjünk be a kapun, majd a ládák mögötti ajtón. A kör alakú teremben a ládáról ugorjunk az oszlopra, onnan pedig fel a kapcsolóhoz. A kőszobrokat, ha háromszor megütjük, akkor életre kelnek, így egyenként végezni lehet velük, mintsem egyszerre rontanának ránk. Ahogy elindulunk lefelé, ismét cselhez folyamodnak Loki csatlósai, rönköket gurítnak alánk, amelyek ha nem vigyázunk,

magukkal sodornak. A hatalmas építményt elérve odalent, induljunk el a bal oldalán (mögötte egy rúnakő van).

Loki temploma

A ládáról ugorjunk fel a felső szintre, mire az egyik viking kiront az egyik szobából. Menjünk utána, ugorjuk át a hasadékot, majd a balra lévő omlásnál másszunk fel. Menjünk le a szobros terembe, jobbra ugorjunk át az asztalhoz, és itt balra a második beugróból át tudunk ugrani a gerendára. Innen fentről végignézhetjük, ahogy Conrack végez az eddig jó szolgálatot tévő, ám most már feleslegessé váló Sigard-dal. Végül a jobb sarokban rátalálhatunk a halálán lévő Sigard-ra, aki arra kér vegyük magunkhoz a csatabárdját, és ne engedjük, hogy ő is egyike legyen Conrack élőholt légiósainak. Így hát öljük meg, hogy megkíméljük a további kínoktól. Ezután, ha kiérünk a szabadba, vegyük fel az életerőrúnát, majd bal oldalt ugráljunk le.

Tyrdall hegyi tartománya: Wendols fészke

Ismét Odin tart nekünk szónoklatot. Miután beszakadtunk a jégbe, a léknél másszunk ki; itt megfagyott „jeti"-k vannak, amiket egy lavina felébreszthet. A sziklaperemről ugorjunk le, s a vízben balra elindulva, a hasadék alatt juthatunk ki a vízből. Vigyázzunk, mert a goblinok megpróbálnak hatalmas jégtömböket ránkborítani. A következő barlangban menjünk egészen a járat végéig. A jégdarabokra nem érdemes ráállni, mert csak forró gőz fog felcsapni. Menjünk fel a járathoz, amit egyelőre egy szikladarab zár el, de nem sokáig, mivel jön egy dühös „jeti" és szétzúzza. Az emelkedőn lefelé indulva ismét kőomlás zúdul a nyakunkba, így jobb fedezékek alá bújva megfontoltan haladni.

Tyrdall hegyi tartománya: A Vindsvulr szakadék

A függőhídon átmenve a barlang bejáratától jobbra található peremről ugorjunk, amikor halljuk süvíteni a szelet, és így átjutunk a szemközti szirtre. Innen ugyanígy tovább, amíg el nem érjük a két fenyőfás szirtet, ahol végre be lehet menni a barlangba. Ha leértünk a völgybe, forduljunk jobbra, és ott induljunk fel a barlangba. Itt keressük meg a járatot, majd miután kijöttünk a vízből, induljunk el egyenesen (balra egy erőrúnakő van). Menjünk egészen a járat végéig, ahol egy a plafonról lógó jégdarabot le tudunk vágni. Ez beszakítja odalent a jeget, így a vízben továbbjuthatunk. Ha kijöttünk a vízből, a jégen vigyázzunk, mert beszakad (legjobb ugrálva közlekedni rajta). Amikor elértünk a vastagabb jéghez, menjünk a kiálló szikla mellé (ne teljesen alá, mert

ránkesik), a falhoz tapadva, és várjuk meg míg a lehulló sziklák beszakítják a jeget, valamint a kő leesik. Miután leöltük a hatalmas „jeti"-t, menjünk vissza a hídhoz amely leszakadt, és ugorjunk le a híd darabjára.

A hegyek közé vonult törpék

A házikóban végre újabb göncöt vehettünk magunkra (a régi úgyis büdös volt már és darabokra szakították). A ház mögötti csapáson elindulva, amikor elérjük a rácsot, nézzünk be a fák mögé, mert ott lesz egy kapcsoló. Ezután álljunk a bejárat és a fák közé s várjunk. Ha leértünk ugorjunk a vízbe (nem, nem tanultunk meg vízen járni), és keressük meg az egyik sarokban lévő víz alatti alagutat. Másszunk ki az első fordulónál, kapcsoljuk át a kart (amivel kinyitjuk az alagútban lévő rácsot), majd minél gyorsabban ússzunk a másik alagútban. A hordók mögött találhatunk egy újabb kapcsolót, majd keressük meg a legnagyobb kovácsműhelyt, ahol egy nagy gép van középen. A lépcsőn felmenve a teremben a törpék is megpróbálnak elbánni velünk. Ha elérjük a szélmalmos vizet, akkor a keréktől balra másszunk fel, menjünk el mögötte, s a kapcsoló mivel csak félig zárja be a kaput, így menjünk vissza a lenti, most már nyitott ajtóhoz. Mivel a másik kapufélszárny bezárásával nem maradt elég hajtóerő, így a kerék forgása lényegesen lelassul, eléggé ahhoz, hogy segítségével feljussunk az ajtóhoz. Odabent fel kell vennünk a forgás ütemét, és beállnunk a „fogaskerékbe", míg a padló nyílásán le nem esünk. Ezután verjük szét az alját.

Reginn-i vízi gépek

Ússzunk ki a partra, kondítsuk meg a gongot, majd ahonnan a törpék kijöttek, azzal a kapcsolóval kinyithatjuk a víz alatti kaput. A gépes teremben a vízből másszunk fel a nagy fogaskerékre, és menjünk át vele a túloldalra. Az átjárón pedig ússzunk át a másik barlangba. A felvonóval felmenve másszunk fel a fémszerkezetre a kapcsolóhoz. Ugorjunk le a csőbe, és az első elágazásnál forduljunk balra, ott ismét balra lesz egy kapcsoló. Induljunk el egyenesen, le, majd egyenesen, amíg el nem érjük a patakot. Közben vigyázzunk azokra a kis szerkentyűkre, amik mászkálnak, mert különféle csapdákat rejtenek magukban. Másszunk ki a vízből jobbra, a kapcsolóval állítsuk le a gépet, így már át tudunk ugrálni a fogaskeréken. A dokknál a láncon másszunk fel a kapcsolóhoz, majd fel az épületbe. A lifttel felmenve láthatólag igen nagy gondok vannak gépészzseni törpefalván, mert az egyik gép nagyot robbanva kivet magából egy fogaskereket, szabaddá téve nekünk az utat.

Nordri-i törpék hegyi menedéke

Szólaltassuk meg a gongot, mire egy goblin kiengedni a hidat. Két „csőből"

lóg lánc, a jobbra lévőnél rúnakő van, és balra pedig tovább lehet menni. Ezután ereszük rá a beszélgető törpékre a goblinokat a kapcsolókkal. A lenti teremben, elég érdekes lénnyel találkozhatunk, ugyanis félig gép, félig élőlény, tüzet lő ránk, és pengék vannak a kezénél. Amikor a két törpeszobor életre kel, álljunk rá a talapzatukra, mire a vízből két törpe jön elő, és végül kinyílik az „ajtó". Mivel odalent a kapcsoló lenyomásával nem történik semmi, egy repedést keressünk az egyik falon. Menjünk fel, s amikor a gongos felvonó leérkezik, dobjuk meg, mire egy goblin ismét kiengedi a hidat. Ha elértük a gépet (közben vigyázzunk a járkáló csapdákra), öljük meg mindkét oldalon a négy-négy goblint, akik hajtották, mire az egész szerkezet leáll. Így már felmászhatunk rajta, majd menjünk be amikor nem csap ki tűz a lyukon, s ezután már csak egy kevés ugrálás van hátra. Ahol oldalt rács van, ott vigyázzunk, mert huzat van.

A fullangr-i törpe csatornák

Jobbra induljunk el, de vigyázzunk, mert a sötétben megint jönnek a járkáló csapdák. Keressük meg a katakombákban a csatornát, és átúszva rajta (elég nagy a sodrása) a túlparton törjük ki a falat. Balra a vízben ússzunk le a csatornába, és jobbra az első beugróban másszunk ki. A szobor mögötti teremben menjünk fel a csigalépcsőn, és megkondítva a gongot, kinyílik a kapu. Miután bementünk, verjük szét a balra lévő gépezetet kitámasztó gerendákat. Most már át tudunk jutni, csak nem szabad a vízhez érnünk, mert megráz az áram.

Gloinn-i víztartalék

A víz továbbra is áram alatt van, úgyhogy még mindig nem léphetünk bele. A balra látható üreggel nem kell foglalkozni, mert nincs ott semmi, és csak néhány goblin fog a nyakunkba ugrani. Ezért menjünk jobbra, ügyelve a vízre. A nagy teremben megint üssük ki a tartógerendákat, de lehetőleg akkor, amikor az a pengekezű lény is benne van a vízben. Azután gyerünk ki a vízből, s megnézhetjük, miként pörög be a zárlat miatt az a lény. Várjuk meg míg leborul az ajtó, majd arra távozzunk, miközben továbbra is ügyeljünk a vízre.

A hlevangr-i víztároló

Nyomjuk le mindkét kart, mire a harmadik feljön, azt is lenyomva pedig víz kezd el ömleni a terembe. A plafonon lévő lyukon ússzunk ki, majd a csőből ugorjunk le. Itt egy újabb cyberhumanoid lénnyel találkozhatunk. Ezután lesz három kapcsoló, amelyek közül a középső nyitja az ajtót, ahol menjünk fel a lépcsőn, és vegyük fel az

életerőrúnát a kör alakú teremben. Azután ugorjunk rá a kötélen lógó monstrumra, és vágjuk el a kötelet, mire az beszakítja alatta a rácsot. A két kapcsolós teremben, a bal oldalit húzzuk le, és a vízzel együtt zubogjunk tova.

Hornbori: A törpe tornyokon kívül
Minél előbb mászunk ki a vízből, mert a vízben termetes társaságunk van. Miután fentről megszemléltük a törpéket, a két, oldali tornyokban lévő karokat átkapcsolva vízzel el is áraszthatjuk őket. Most már nyugodtan leugorhatunk a vízbe. A csontvázszobros terem után keressünk egy romos szobát, ahol csak néhány kődarab tartja a nagyrészt leomlott padlót. Üssük ki a köveket, és másszunk fel, majd a gongot használva kieresztik a híd másik felét is. Ám elég, ha csak az ittenit engedjük ki, majd leugrunk a csövekre, végül pedig a tölcsérbe ugrunk.

Solblindi: A sötét törpék citadellája
Miután a lifttel felmentünk, majd leugrottunk a szobros terembe, a kapun távozva egy nagy csapat törpébe botlunk, akik a következő pillanatban égni kezdenek, és holtan rogynak össze. Ezután Odin a szemünk láttára épít fel a puszta akaratával egy hídszerűséget, aminek a segítségével átjuthatunk a kapuhoz. Menjünk be a citadellába, és csapjunk szét a törpék sorai között. Legvégül meg kell küzdenünk a törpelorddal, aki törpe létére elég nagy növésű. A ládák és oszlopok fedezéket nyújthatnak villámtámadásai elől. Menjünk be az egyik oszlopnál lévő kék teleporton, és odafent nyomjuk le azt a kapcsolót, ami nincs lenyomva. Erre kinyílik egy másik teleport odalent, most abba menjünk bele, és újra keressük meg a kapcsolót, s ezt addig tegyük, míg minden teleport nyitva nem lesz, és az energia szét nem veti a törpelordot. Most már csak annyi van hátra, hogy a sárga teleportba lépjünk be.

A törpe előőrs
Keressük meg a barlangot, és az épületben felmenve nyissuk ki a rácsot. Amikor a hídhoz közelítünk, két törpe a túloldalról kőhajítóval leomlasztja a hidat. A hídfőn lévő torony melletti lépcsőn menjünk le, majd az odalent található gerendán menjünk át a túloldalra.

A kastélybejárat
A kapcsolót lenyomva csak annyit érünk el, hogy törpék jönnek be. Miután velük végeztünk a rács kinyílik, mi pedig törjük szét a koporsó fedelét, és álljunk bele. Erre már kinyílik a kapu. Amikor leérünk a rácshoz menjünk vissza arra a folyosóra, ahol az a zöld lé folyik a falon, mire egy démoncsontváz kitöri a falat. Menjünk le, majd a ketreceken átugorva (gyorsan, mert különben lesüllyed) jussunk el a kastélyba.

Trükkös labirintus
A megelevenedő szobroktól nincs félnivalónk, ha elég gyorsak vagyunk. A zöld lével teli medencénél lévő ajtó után kezdődik maga a labirintus. Ennek a labirintusnak meg van az a rossz tulajdonsága, hogy ha nem jó irányba mész, akkor visszapakol egy

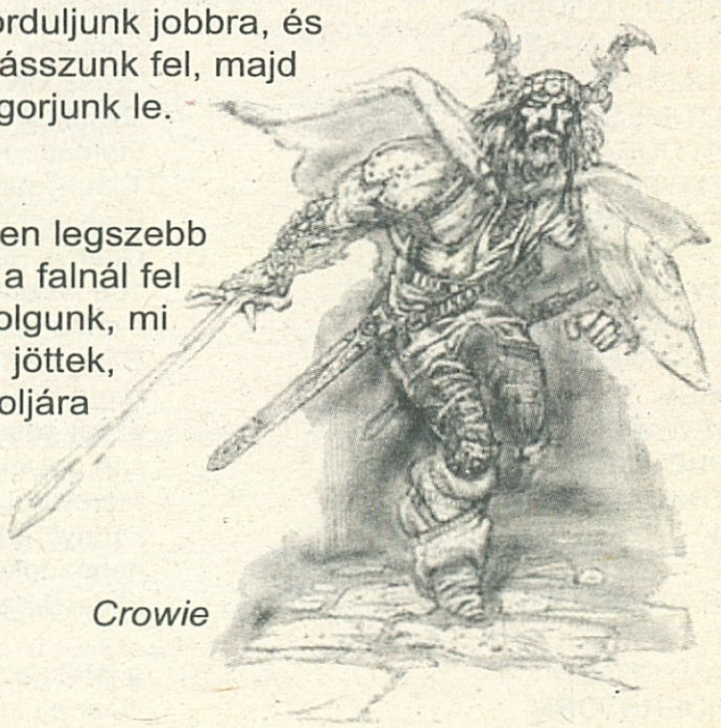
velős kacagás közepette a kiindulópontra. Először forduljunk jobbra, menjünk két elágazást előre, ahol ki fog nyílni a padló és majdnem a lávába esünk. Ekkor úgy álljunk, hogy a láva a hátunk mögött legyen, és így forduljunk balra, menjünk egyenesen, majd jobbra, mire csatornaszerű helyre kerülünk. Itt csak mászni kell, először a jobbra lévő csövön, egyenesen, balra, majd be a sárga teleporton. Visszakerülünk a labirintusba, menjünk jobbra, balra, jobbra, egyenesen és jobbra, ezúttal kicsit elfordul a világ. Nincs más dolgunk, mint menni előre és le, míg meg nem találjuk a teleportot. A labirintusban menjünk először jobbra, balra, egyenesen, majd balra, és végre kikerültünk ebből az átkozott labirintusból.

Trükkös terem

Amikor három folyosó van, menjünk be a középsőn, és balra a második tömlöcbe törjük ki a falat. Az omlásnál üssük ki a gerendát, menjünk fel rajta. Azután van egy kapcsoló, amit ha átkapcsolunk, semmi nem történik. Legalábbis itt nem. Menjünk vissza a három folyosóhoz, és most menjünk a fentibe. Ott az ajtó mögött elindítva a szerkezetet a karral, majd a szemközti ajtót kinyitva menjünk le. Vegyük fel az életerőrúnát, majd menjünk be az immáron kinyitott nagy kapun. Jobb, ha a csontvázakat még „kis" formájukban intézzük el, még mielőtt beleugranának a zöld lébe, hogy átváltozzanak. Egy idő után bemehetünk magához Loki-hoz, ahol meg kell küzdenünk Conrack-kal. Miután legyőztük, beleesve a lébe átváltozik. Mi is ugorjunk bele, hogy felvehessük vele a harcot.

Sivár kanyonok

Mivel mi is démonlovagokká változtunk, vannak előnyei is a dolognak. Most már nagyobb a termetünk, és elérjük azokat a helyeket is, amiket eddig nem (valamint a zöld lé is növeli az életerőnket). A hídon is simán át tudunk ugrani, valamint ha a tónál lévő házaknál megkeressük a földből kiálló tüskéket, akkor a szakadék felett is gond nélkül át tudunk ugrani. A kanyon után forduljunk jobbra, és másszunk fel. Keressük meg a láncot, másszunk fel, majd az őrtoronytól nem messzi fenyőfáknál ugorjunk le.



Hrafnborg parazsa

Úgy tűnik, szeretett szülőfalunk nem éppen legszebb formáját mutatja. Ha balra tartunk, akkor a falnál fel lehet mászni, és ezután nem lesz más dolgunk, mi a démonokat visszaküldeni oda ahonnan jöttek, majd legvégül megküzdeni – immáron utoljára – Conrack-kal, hogy miénk legyen a dicsőség. De vajon utána visszaváltozunk-e?

Crowie

Metal Gear Solid

Technical Demonstration
A következő módokat kell végigvinnünk a technikai bemutatóhoz: "Training," "Time Trial," "Gun Shooting," és "Survival."

Végtelen lőszer
Állítsuk meg a játékot, amikor Ocelot elér a kínzott Meryl-hez és megmenti. Mentsük ki a játékot, majd töltsük vissza. Találunk egy bandana-t, mely örök lőszert biztosít nekünk.

Láthatatlanság
Állítsuk meg a játékot, amikor Ocelot elér a kínzott Meryl-hez és hagyja meghalni. Mentsük ki a játékot, majd töltsük vissza. Találunk egy sleath camouflage-t, mely láthatatlanságot biztosít nekünk.

New Textures
Játsszuk végig kétszer a játékot használva az előző 2 segítséget. Harmadszorra is kezdjünk bele, de most ne használjuk a csalásokat. Ha elérkezünk a ninja-hoz, akkor az eddig kék helyett pirosban tündököl. Innentől a Ninja és a Snake texturája más lesz, valamint egy új befejező zenét hallhatunk.

Blair Witch Project Vol 1: Rustin Parr

Az F10 lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódokat:

IWORKFORGOD	isten mód
GETINTOMYBELLY	összes fegyver
BIGHEAD	nagy fej mód
GIBNPLENTY	Gratuitous Dismemberment
T2000	Terminator Skin
GIVEMEFAITH	egészség visszaállítása
NOD3D	láthatatlanság
HELLFREEZEOVER	ellenfelek megállítása
BIGSTICKOFDEATH	Shotgun
MEDIUMRARE	Crossbow
GOODTIMESMAN	Dynamite
BURNYOURASSOFF	Flamethrower
MEETMYPALTOMMY	Tommygun
SMILEYNOMORE	Elephant Gun
SUNOFGOD	Charge Radiance Emitter
IAMAWIMPFORTHIS	100 lőszer
RECHARGE	elemlámpa feltöltése
THEDOGFARTED	Gas Mask
ICANSEE	Night Vision Goggles
WWBEWARE	ezüst golyók
VAMPBEWARE	Lith golyók
DEMONBEWARE	Mercy golyók
ISUCK	könnyű fokozat
IRULE	nehéz fokozat
COMBATISSCARY	könnyű harc
PUZZLESARESCARY	könnyű fejtörők
INSTANTCRASH	a játék összeomlik
THUNDERSTORM	vihar előidézése

SNOWSTORM	elkezd havazni
FLAMEONASTICK	lángszóró lőszer
ITISDARKNOW	ismeretlen
GONEAWHILE	ismeretlen
RAISE	ismeretlen
NUKEFART	ismeretlen
TIME	ismeretlen
OLDHAT	ismeretlen
BLANK	ismeretlen
DARK	ismeretlen
STEP	ismeretlen

PacMan: Adventure in Time

Az ESC lenyomása után írhatjuk be a cheat kódokat:

IAINTSCARED	isten mód
SHOWMETHEMAZES	összes pálya
INEEDTHEPOINTS	pálya megnyerése
INEEDANEXIT	pálya megnyerése
HONEYISHRUNKPACMAN	kisebb Pacman
HONEYIBLEWUPPACMAN	nagyobb Pacman
UPCLOSEANDPERSONA	First Person nézőpont
BEINGPACMANOVICH	First Person nézőpont
GETALIFE	+1 élet
KILLME	meghalunk
PACSTATS	FPS és egyéb statisztikák

Need for Speed: Porsche Unleashed

A cheat kódok használatához az alább felsorolt neveket kell használnunk, melyeket a Create Player menüpontnál írhatunk be. Ezután már tetszőleges beállítással indíthatjuk a játékot.

Gulliver – összemennek az autók, egészen a rádió irányítású kocsik nagyságáig
Smash Up - Destruction Derby stílusú ugrálós játékmód
Dakar – Rally stílusú autó beállítások és pályák
Fuzzyfuz – a quick race pályákon is lesznek zsaruk
YraGyraG – a 993-as fizikáját kapja meg az összes autó
fetherw8 – a kocsik útja kissé viharos lesz

Zeus: Master of Olympus

Nyomjátok le a CTRL+ALT+C kombinációt és írjátok be az alábbi kódok valamelyikét:

Delian Treasury	1000 coin
Ambrosia	pálya megnyerése
SoundFrags	ismeretlen
Fireballs from Heaven	tűzlabda támadás a föld egy része ellen
Bowvine and Arrows	a tornyok teheneket lövöldöznek nyilak helyett
Cheese Puff Dairy	a dolgozók sajtot öltenek magukra

Bubble Bobble Nostalgie

faster	gyorsabb futás
farbubbles	a buborékok messzebbre szállnak
powerspit	a buborékok gyorsabban szálnak
blowmachine	gyorsabban fújódnak a buborékok
equipment	Combo Cheat - Bubbles
countdown	az összes ellenfél kristállyá változik
champions	az összes gyűrű
zeus	fényt a buborékokra
travel	ugrás 3 pályával
hidden	láthatatlanság
dangerous	tűz fújás

Pályakódok:

Episode I:

Level 10: pretty good
Level 20: take it easy
Level 30: steel spring
Level 40: smile
Level 50: its a magic
Level 60: you scared
Level 70: success
Level 80: relax
Level 90: dont cry

Episode II:

Level 110: new journey
Level 120: go
Level 130: house
Level 140: cocktail
Level 150: half
Level 160: hard trick
Level 170: forest
Level 180: cup of cofee
Level 190: finish

Street Wars: Constructor Underworld

Amikor kiválasztjátok a csapat színét, írjátok be az alábbi kódok bármelyikét és nyomjátok le az Enter-t. Ha jól csináltátok egy kattanást hallotok.

worker928	Akármikor vásárolhatunk dolgozót
pickup036	felvehetjük az ellenséges jelzőtüzet
weapons563	fegyvereket vehetünk a gengszterektől
tenants458	akármikor kiválaszthatjuk a Tenants
loans458	akármekkora összeget kikölcsönözhetünk a bankból
estates216	birtokot vásárolhatunk következmények nélkül
maps029	bármelyik küldetést kiválaszthatjuk
houses426	bármelyik épületet kiválaszthatjuk
build830	az épületek közvetlenül megjelennek
upgrade934	azonnali munka a házon
speed364	a hálózati játék gyorsítása

Cover Girl Strip Poker

Ahhoz, hogy sohase veszítsünk pénzt a játékban mindössze azt kell tennünk, hogy névként a Blue-t válasszuk.

LHX Attack Chopper

A helikopter újra fegyverzéséhez és a tankoláshoz nyomjátok meg a [Ctrl]+[R] –t.

Isten mód:

1) indítsátok el a training részt
2) szálljatok fel és repüljetek el a legközelebbi hangárig, majd zuhanjatok le
3) mielőtt a helikopter megérintené a padlót a CTRL Q segítségével lépjetek ki a főmenübe
4) indítsátok el bármelyik küldetést
5) váltsatok külső nézetbe
6) menjetek vissza belső nézetbe, majd szálljatok fel

A tereptárgyakba bele lehet ütközni ezek után, de az ellenfelek nem fognak titeket látni.

Jane's USAF

[SHIFT] + D	Cheat üzenet be
[SHIFT] + F	belső tank feltöltése
[SHIFT] + S	biztonsági mód be

Madden NFL 2001

A következő kódokkal a titkos csapatokat aktiválhatjuk a játékban. A kódokat a játék Secret Codes/Settings pontjánál gépelhetjük be:

Lionpower	'57 Lions
Goldrush	'57 49ers
Jollygreen	'58 Giants
Stables	'58 Colts
Greenwings	'60 Eagles
Getem	'62 Texans
Therewasaman	'62 Oilers
Getem	'62 Texans
Outdoors	'63 Bears
Littlepeople	'65 Browns
Megiveyou	'66 Chiefs
Champs	'66 Packers
Whoshotjr	'66 Cowboys
Blitzer	'67 Rams
Snowplow	'67 Packers
Tundra	'67 Cowboys
Grayandblack	'67 Raiders
Heidi	'68 Raiders
Shocker	'68 Colts
Tvtimeout	'68 Jets
Nofluke	'69 Chiefs
Allfluke	'69 Vikings
MNF	'70 Browns
Geedyup	'70 Colts
Rideon	'70 Cowboys
Damnyankees	'70 Jets
Courage	'70 Lions
Marchon	'70 Saints
Peopleeater	'70 Vikings
Overtime	'71 Cheifs
Longestgame	'71 Dolphins
Stars	'71 Cowboys
Lucky	'72 Steelers
Perfect	'72 Dolphins
Airshow	'72 Colts
Airtime	'72 Jets
Sour	'72 Raiders
Redwithenvy	'72 Redskins
Orangejuice	'73 Bills
Junglecats	'73 Bengals
83to55	'73 Dolphins
Longlive	'73 Vikings
Defenders	'74 Dolphins
Struggle	'74 Raiders
Steelcurtain	'74 Steelers
Tark	'74 Vikings

Baseballteam	'75 Cardinals
Allaboutmadden	'75 Raiders
Angelcity	'75 Rams
Miracleleap	'75 Steelers
Purple	'75 Vikings
Hailmary	'75 Cowboys
Patgames	'76 Patriots
Madteam	'76 Raiders
Powerofpurple	'76 Vikings
Itscoldinhere	'77 Bears
Onemilehigh	'77 Broncos
Ghosttothepost	'77 Colts
Usateam	'77 Cowboys
Theghost	'77 Raiders
Roller	'78 Chargers
Recordnight	'78 Cowboys
Cannedtuna	'78 Dolphins
Dynasty	'78 Steelers
Holy	'78 Raiders
Roller	'78 Chargers
Earl	'78 Oilers
Comeback	'79 Cowboys
Pirates	'79 Bucaneers
Ramitdown	'79 Rams
Aheadatthehalf	'79 Redskins
Blackiscool	'79 Steelers
Blockedkick	'81 Dolphins
Ironman	'81 Chargers
Thecatch	'81 49ers
Tigers	'81 Bengals
Nochance	'81 Cowboys
Homesick	'83 Raiders
Dantheman	'84 Dolphins
Giantslayer	'85 Dolphins
Upset	'85 Bears
Blowout	'85 Patriots
Flyaway	'85 Falcons
Thedrive	'86 Broncos
Nonstop	'86 Browns
Hitter	'87 Broncos
Fumbleruski	'87 Browns
Nohope	'88 Bengals
Bengalkiller	'88 49ers
Crushed	'89 Broncos
Wideright	'90 Bills
Oneeye	'90 Raiders
Ilovekickers	'90 Giants
Neonlights	'91 Falcons
Toomuch	'91 Lions
Comebackkid	'92 Bills
Weakdefense	'92 Oilers
Howboutem	'92 Cowboys
Notagain	'93 Bills
Charge	'94 Chargers
Ouch	'94 Broncos
Olejoe	'94 Chiefs
Bythebay	'94 49ers
Defense	'96 Panthers
Almost	'96 Packers
Overdue	'97 Broncos
Nopackattack	'97 Packers
Giftball	'98 Falcons
Missedchance	'98 Vikings
Noluck	'98 Packers
The catchtwo	'98 49ers
Miracleplay	'99 Titans
Nowhereman	'99 Rams
Buyme	Ecko Team
Inthesun	Tiburon Team
Scareme	Monsters Team
Sugarplease	Sugar Buzz Team
Handsup	Marshalls Team
Inthegame	EA Sports
Kingtut	Mummies Team
Maddenmen	Millenium Team
Supermadden	Superbowl Team
madden84	1984 All Madden Team
mad1985	1985 All Madden Team
86madden	1986 All Madden Team
1987mad	1987 All Madden Team
madden88	1988 All Madden Team
mad1989	1989 All Madden Team
90madden	1990 All Madden Team
1991mad	1991 All Madden Team
madden92	1992 All Madden Team
mad1993	1993 All Madden Team
94madden	1994 All Madden Team
1995mad	1995 All Madden Team
madden96	1996 All Madden Team
mad1997	1997 All Madden Team
98madden	1998 All Madden Team
1999mad	1999 All Madden Team
Brownbear	All Bears
Orangetiger	All Bengals
Bluebills	All Bills
Buckingbronco	All Broncos
Littlebrowns	All Browns
Mightybucks	All Buccaneers
Flyingcards	All Cardinals
Bluechargers	All Chargers
Redchiefs	All Chiefs
Whitecolts	All Colts
Bluecowboys	All Cowboys
Aquafins	All Dolphins
Greeneagles	All Eagles

Blackfalcons	All Falcons
Goldniners	All 49ers
Biggiants	All Giants
Jagsroar	All Jaguars
Greenjets	All Jets
Silverlions	All Lions
Yellowpack	All Packers
Bigcats All	All Panthers
Redpats	All Patriots
Silverraid	All Raiders
Goldrams	All Rams
Darkbird	All Ravens
Redindians	All Redskins
Marchingin	All Saints
Highbirds	All Seahawks
Blacksteel	All Steelers
Towerover	All Titans
Conquer	All Vikings

Rocky Mountain Trophy Hunter 3

Játék közben nyomjátok meg az F2-t és gépeljétek be a következő kódok valamelyikét a cheat-ek aktiválásához:

r3find	utazás a legközelebbi állatig
r3nofear	az állatok nem félnek a vadásztól
r3sightin	látszódik a lövés
r3beacon	jönnek az állatok
r3water	esik az eső
r3blizzard	havazik

Army Men: Air Tactics

Játék közben a BACKSPACE lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódokat:

!ripoff blue	maximum egészség
!ripoff red	végtelen egészség
!ripoff white	játék elvesztése
!plastic surgery	teljes mennyiség
!sarge is dead	teljes lőszer

Bird Hunter: Wild Wings Edition

wwflock	mozgás a legközelebbi csapat madárig
wwcovey	mozgás a legközelebbi pihenő madárcsapatig
wwcallin	mozgás a legközelebbi állatig
wwnofear	a madarak nem félnek tőled

Deer Hunter 4

dh3super	összes cheat be
dh3damper	nincsenek hangok
dh3thor	vihar van
dh3tracers	lövedék röppályák figyelése
dh3climber	nem ereszkednek a lövedékek
dh3deerwatch	info a legközelebbi szarvasról
dh3vmwatch	info a megjelenítésről
dh3dry	összes időjárás törlése
dh3noon	az idő beállítása délre
dh3breakdown	info mindenről

Star Trek Voyager: Elite Force

A cheat mód aktiválásához lépjünk be a konzolba a ~ billentyű lenyomásával, majd írjuk be a sv_cheat_1 parancsot.. Ezek után a következő parancsok élnek a játékban:

god	istnen mód
noclip	átjárás a falon
undying	999 pajzs, 999 egészség
cg_thirdperson 1	harmadik személyes nézőpont
notarget	nem látnak az ellenfelek
map #	# nevű térkép betöltése
give #	# nevű tárgy kihelyezése

térkép kódok és helyszínek:

BORG1	The Rescue	BORG4	Information
BORG2	Incursion	BORG5	Covenant
HOLODECK	Tactical Decision	BORG6	Infestation
VOY1	Condition	VOY13	R and R
VOY2	Unavoidable Delays	VOY14	Visual Confirmation
VOY3	Hazard Duty	VOY15	Offense
VOY4	Defense	DN1	The Breach
VOY5	Hazard Ops	DN2	Command
STASIS1	Data Retrieval	DN3	Primary Encounter
STASIS2	Deep Echoes	DN4	The Skirmish
STASIS3	Encounters	DN5	Defensive Measures
VOY6	Renewal	TRAIN	Transit
VOY7	Union	DN6	Attunement
VOY8	Departure	DN8	Array
SCAV1	The Visit	VOY16	Invasion
SCAV2	Dangerous Ground	VOY17	Decisions
SCAV3	Conflicting Views	FORGE1	External Stimuli
SCAV3b	Conflicting Views (pt 2)	FORGE2	Matrix
SCAV4	Disorder	FORGE3	Onslaught
SCAV5	Infiltration	FORGE4	Visual Magnitude
SCAVBOSS	The Hunter	FORGE5	Dissolution
VOY9	Fallout	FORGEBOSS	Command Decision
BORG3	Proving Ground	VOY20	Epilogue

Használható tárgy nevek:

Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
All
Stasis Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Armor
Paladin Weapon
Desperado Weapon
Klingon Blade
Bot welder
Bot laser
Bot rocket
Forge proj
Forge psych
Parasite
Borg weapon

Heavy Metal F.A.K.K. 2

A konzol engedélyezéséhez a Video/Audio Menu —> Advanced Options —> Checkmark Console ponthoz kell bemásznunk a menükben. Ha engedélyeztük, akkor a játékban a ~ lenyomása után írhatjuk be a kódokat:t:

god	isten mód
notarget	az ellenfelek nem támadnak
noclip	átjárhatunk a falakon
give all	összes fegyver és tárgy
health	100 teljes egészség
hide	láthatatlanság
show	láthatatlanság ki
killclass [típus]	az összes típus ellenfél legyilkolása
eventlist	az összes lehetséges parancs kilistázása
map #	ugrás a # térképre

A játékban elérhető térképek nevei:

blood
cemetary
cliff1
cliff2
creeperpens
end
fakkhouse
fog
gruff
gruff_cinema
homes1
homes2evil
homes2good
intro
landersroost
oracle
oracleway
otto
over
shield
swamp1
swamp2
swamp3
towncenter_evil
towncenter_good
training
under
water
zoo

MTV Sports: Skateboarding

Az összes pálya , versenyző és korcsolya használatához a Lifestyle módban használjátok a PASWRD nevet.

Hagyományos figurák:

S	forgás
D	pörgés
F	?
Space	gyorsítás

Speciális mozgások a levegőben:
(példa: S7 – egyszerre az S és a 7-es billentyű)

S7 = Under Flip
S8 = Pressure Flip
S9 = Pop Shoveit
S6 = 360 Flip
S3 = Backfooted Flip
S2 = Heel Flip
S1 = Impossible
S4 = Kickflip

S77 = Hard Flip
S88 = Kickflip Indy
S99 = Sal Flip
S66 = McTwist
S33 = 360 Underflip
S22 = Casperflip
S11 = Cerio
S44 = Frontfoot Impossible

D7 = Mute Grab

D8 = Stalefish
D9 = Indy Nosebone
D6 = Indy
D3 = Method
D2 = Tail Grab
D1 = Melanchollie
D4 = Japan Air

D77 = Sean Penn / Madonna
D88 = Dark Air
D99 = Benihana
D66 = Air Walk
D33 = Christ Air
D22 = Saran Wrap
D11 = Rocket Air
D44 = Varial

Speciális mozgások a földön:
(példa: S7 – egyszerre az S és a 7-es billentyű)

A Space-es urgás közben használhatjuk őket:

F7 = One Foot Nose Wheelie
F8 = Nose Wheelie
F9 = Casper Slide
F6 = Primo Slide
F3 = Two Wheel Powerslide
F2 = Manual Role
F1 = Wildthing
F4 = Primo Flip

F77 = Handstand Finger Flip
F88 = Waddy Flip
F99 = Two Foot Nose Wheelie
F66 = Powerslide 180 (Right)
F33 = Kickback
F22 = One Foot Wheelie
F11 = Handstand
F44 = Powerslide 180 (Left)

Egyéb speciális mozgások a levegőben:
(példa: S7 – egyszerre az S és a 7-es billentyű)

S7 = Heel Flip Shoveit

S88 = Double Kickflip
S99 = Underflip
S66 = Double Heel Flip
S11 = Backfoot Underflip
S44 = Chopperflip

Egyéb nagyon speciális mozgások:
(példa: S7 – egyszerre az S és a 7-es billentyű)

Grid ugrás közben használhatjuk őket:

F7 = Salad Grind
F8 = Nose Grind
F9 = K Grind
F6 = Smit Grind
F3 = Febble Grind
F2 = Tail Slide
F1 = Blunt Slide
F4 = Board Slide

F77 = Five-O-Grind
F88 = One Footed Nose grind
F99 = One Footed Smith Grind
F66 = Dark Slide
F33 = Nose Grind
F22 = Hurricane Slide
F11 = Nose Blunt Slide
F44 = Crail Slide

No One Lives Forever

Játék közben nyomd meg a T billentyűt, majd írd be az alábbi kódok valamelyikét:

mpimyourfather	isten mód
mpwegotdeathstar	végtelen lőszer
mpkingoftehmonstars	összes fegyver és full lőszer
mpmaphole	küldetés vége
mpdrdentz	teljes egészség
mpwonderbra	teljes pajzs
mpyoulooklikeyouneedamonkey	összes pajzs opció megadva
mpgoattech	összes fegyver fejlesztés be
mpmiked	kilépés a játékból
mpbuild	a játék verziószáma
mpasscam	3rd Person nézet
mprosebud	Spawn Snowtruck
mppos	pozíció kijelzés

Max Mole

Játék közben írhatjuk be az alábbi kódokat:

WARPML	99 élet
WARPMT	több idő
WARPRC	demo felvételének indítása
WARPRS	demo felvételének leállítása
WARPPL	demo visszajátszása
WARPxx	ugrás az xx számú pályára (1-50)

Operation Meteoroid

Pálya kódok:

ESCAPE
HEAVEN
SPEED
DANGER
COKE
JASPER
JAIL
SATURN
ANGEL
SLAVE
HORIZON
MASHINE
ARMOR
ABODE
DIABLO
AMAZON
CONTACT
WARRIOR
CORE
MASTER
SKELETON
SHOWER
VOODOO
ORION
PADDLE
POINTER
BIRD
AIRCRAFT
SPACE
MAGIC
OGRE
LIGHT
PILOT
PARTICLE
NOISE
ENERGY
ASTEROID
FIRE
SHADOW
MINDSTORM
BLASTER
APOCALYPSE
DEFENDER
FIRST

Tony Hawk's Pro Skater 2

Cheat mód
Állítsuk meg a játékot, nyomjuk le az alábbi billentyűket szép sorban a Numpad 7-es nyomva tartása mellett:
Spacebar, Spacebar, Spacebar, C, V, Up, Down, Left, Up, C, V, Spacebar, V, B, Spacebar, V, B.
A képernyőn látni fogjuk, ha sikerült a kód bevitele. Ezután válasszuk ki az End Run opciót és máris az összes cheat használható lesz, láthatjuk az FMV videokat és korcsolyázhatunk az összes résztvevővel.

Átlátszó korcsolyázó
Állítsuk meg a játékot, nyomjuk le az alábbi billentyűket szép sorban a Numpad 7-es nyomva tartása mellett:

Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, C, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, C, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, C.

Neversoft Skaters
Lépjünk be a főképernyőre, nyomjuk le az alábbi billentyűket szép sorban a Numpad 7-es nyomva tartása mellett:
Up, C, C, V, Right, Up, B, V.
Neversoft Dev Team-be tartozó korcsolyázót kreáltunk így

A speciális számláló maximumon
Állítsuk meg a játékot, nyomjuk le az alábbi billentyűket szép sorban a Numpad 7-es nyomva tartása mellett:
Spacebar, V, B, B, Up, Left, V, C.

10 szintű pontozás
Állítsuk meg a játékot, nyomjuk le az alábbi billentyűket szép sorban a Numpad 7-es nyomva tartása mellett:
Spacebar, V, B, C, V, Up, Down

Turbo mód
Állítsuk meg a játékot, nyomjuk le az alábbi billentyűket szép sorban a Numpad 7-es nyomva tartása mellett:
Down, C, V, Right, Up, B, Down, C, V, Right, Up, B.

Kövér korcsolyázó
Állítsuk meg a játékot, nyomjuk le az alábbi billentyűket szép sorban a Numpad 7-es nyomva tartása mellett:
Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Left, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Left, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Left

Vér mód
Állítsuk meg a játékot, nyomjuk le az alábbi billentyűket szép sorban a Numpad 7-es nyomva tartása mellett:
Right, Up, C, V.

The Sims

A [CTRL] + [SHIFT] + C lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódokat:

klapaucius	$1000 Simoleons
rosebud	$1000 Simoleons (v1.1 verzió felett)
water_tool	a lakásunkat körülveszi a víz
set_hour #	az óra beállítása (0-24)
sim_speed #	a játék sebessége (-1000 +1000)
interests	érdekességek és információk a Simekről
autonomy #	hány sim gondolkodik a dolgain (1-100)
grow_grass #	fű növése (1-150)
map_edit on/off	térkép editálása
route_balloons on/off	Basic tutorial be/ki
sweep on/off	trükkök megmutatása a játékban
tile_info on/off	info ki/be kapcsolgatása
log_mask	események szűrése

draw_all_frames on/off	összes frame rajzolásának kikapcsolása
history	családfa kinyomtatása
edit_char Open	karakter generáló képernyő
draw_floorable on/off	padló háló ki/be
draw_routes on/off	kiválasztott személy útvonalának jelzése
move_object	tárgy elmozgatása
prepare_lot	egy csomó tárgy ellenőrzése és fixálása
preview_anims on/off	bemutató animáció
rotation (0-3)	kamera forgatása
house #	a kijelzett ház betöltése
visitor_control	billentyűzetről történő kezelés engedélyezése
!	utolsó cheat megismétlése
;	cheat parancsok elválasztása egymástól

Sim Theme Park

Cheat Codes

A játék indításakor írjátok be névként, hogy Horza. Ezek után az alábbi parancsokat használhatjátok:

Shift + Z	összes lehetőség elérhető
Ctrl + Z	összes attrakció elérhető
Alt+ Z	összes bolt elérhető
Ctrl + C	bevétel növekszik

Age Of Empires 2 - The Conquerors

Játék közben az Enter lenyomása után írhatjátok be az alábbi kódok valamelyikét:

cheese steak jimmy's	1000 kaja
robin hood	1000 arany
rock on	1000 kő
lumberjack	1000 fa
how do you turn this on	Cobra autó
wimpywimpywimpy	öngyilkosság
natural wonders	természet kontrollja
black death	összes ellenfél legyilkolása
aegis	gyors épités
woof woof	repülő kutyák
marco	teljes térkép
resign	vesztés
i r winner	győzelem
torpedo1	1. ellenfél lenyomása
torpedo2	2. ellenfél lenyomása
torpedo3	3. ellenfél lenyomása
torpedo4	4. ellenfél lenyomása
torpedo5	5. ellenfél lenyomása
torpedo6	6. ellenfél lenyomása
torpedo7	7. ellenfél lenyomása

torpedo8	8. ellenfél lenyomása
furious the monkey boy	kis majom
polo	nincs köd a pályán
to smithereens	szabotáló egység
villager i love the monkey head	hihetetlenül gyors mozgás

Airline Tycoon

expander	növekszik a repülőtés
donaldtrump	extra pénz
thinkpad	notebook
atmissall	pálya választás
winning	pálya ugrás
showall	az összes repülést látjuk
mentat	összes segítség be
nodebts	nincs adósságunk

Carmageddon TDR 2000

A ` gomb lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódok egyikét:

Parancsok:

version	verzió megjelenítése
hereComesTrouble	cheat kódok engedélyezése
openLevelsGuv	összes pálya
setAnimation	animációk

Cheat kódok:

breakCar		openlevels	
bendCar		cash	+10.000
splitCar		enablebuy	
wasted		ai	
almost_wasted		invincible	
adventure	szöveges kalandjáték!	addPowerUp	
makeai		lastlap	
setlevel		lastcheckpoint	
renderPaths		WasteAll	
setCar		endMission	
vel		setshitter	
carsuspension		powerups	
setCarSlipMutt		peds	
setCarEnginMutt		b_render_cars	
incCarCenterX		b_path_followers	
incCarCenterY		b_mission_update	
incCarCenterZ		b_drones	
setCarAPO		b_nuke	
endlevel		b_special_volumes	

nextlevel
damage_multiplier
difficulty
revs
fonttest
sfxinfo
campos
debug
setCockpit
SetTestVal1
SetTestVal
SetTestVal3
rendernames
hardshadows
RenderLights
missioncheatah
net_debug
obj_detail
renderPedColData
b_particles
b_hud
b_radar
b_sound
b_physics
b_tex_anim
b_level_script
b_replay
b_task_manager
b_sky
b_track
b_anim_props
b_water
test_cars
b_clampdt
speedTest
reloadBridges
crash
fp_getnetinfo
skyfog
skyfogcolour
skyfogrange
trackfog
trackfogdist
trackfogoffset
trackfogcolour
foginfo
netLookAhead
chat
netSetLag
throttlemessages
throttlemsgcount
throttlebytecount

Infestation

A saját nevünk heéyére gépelhetjük be az alábbi kódokat a játékban

GIVE IT TO ME BABY
INVINCE ME
SEMPER UBI SUB UBI
I AM HUNGRY
DR FRANKENSTEIN
BUGGY RACING

CLEOPATRA: PHARAOH EXPANSION

A SHIFT+CTRL+ALT+C lenyomása után gépelhetjük be az alábbi kódokat:

Mummys Revenge	a múmiák fellázadnak
Jail Break	
Ancient Astronauts	
Crimson Tide	
Hail to the Chief	
Amphibious Assault	
Crop Busters	
Kitty Litter	
Cat Fight	

Meow
Cat Nip
Seth Strikes
Fury of Seth
Typhonian Relief
Spirit of Typhon
Grenow
Big Dave
Noble Djed
Supreme Craftsman
Bird of Prey
Mesektet
Sun Disk
Pharaohs Glory
Underworld
Mummys Curse
Bounty
Life from Death
framecounter
mockattack2
mockattack1

Hippo Stomp	fekete vizilovak
Side Show	mindenki táncolni kezd
Treasure Chest	1000 deben-t kapunk
Pharaohs Tomb	pálya megnyerése

Icewind Dale

A kódok az 1.05-nél nagyobb verizó számon működnek csak

A CTRL + TAB lenyomásával juthatunk a konzol ablakba, ahova beírhatjuk a kódokat:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();	teljes térkép
CHEATERSDOPROSPER:Hans();	party mozgatása a kurzor helyére
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([number]);	kiválasztott karakter EXP-je
CHEATERDOPROSPER:AddGold([number]);	ennyi aranyat kap a csapat
CHEATERDOPROSPER:Midas();	500 aranyat kap a csapat
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();	5 healing potions , 5 antidotes, és 1 Scroll Of Stone To Flesh.

Cheat billentyűk:

Text editorban az "icewind.ini" file-ban keressük meg a "[Game Options]" pontot és alá írjuk be, hogy "Cheats=1". A CTRL + TAB lenyomásával juthatunk a konzol ablakba, ahova írjuk be az alábbi sort:

CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();

Ezek után az alábbi billentyűk élnek:

[Ctrl] + J	karakter mozgatása a kurzor pozíciójába
[Ctrl] + R	a karakter portréja megváltozik

[Ctrl] + Y kiválasztott cél megsemmisítése
[Ctrl] + 4 kapcsolók és csapdák kijelzése
[Ctrl] + 9 karakter boxok megjelenítése

Tárgy készítése:

CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("XXXX");

Ahol az XXXX a következő lehet:

SCRL1Q - Scroll of Vampiric Touch
SCRL04 - Protection from Cold
SHLD06 - Large Shield +1
SW1H01 - Bastard Sword
SW2H01 - Two Handed Sword
WAND02 - Wand of Fear
XBOW03 - Heavy Crossbow of Accuracy
AMUL01 - Necklace of Missiles
AROW07 - Arrow of Dispelling
AX1H01 - Battle Axe
BELT02 - Golden Girdle
BLUN05 - Mace +1
BOLT02 - Bolt +1
BOOK03 - +1 Con
BOOT01 - Boots of Speed
BOW01 - Composite Long Bow
BRAC06 - Gauntlets of Ogre Power
BULL02 - Bullet +2
CHAN06 - Mithril Chain Mail +4
CLCK02 - Cloak of Protection +2
DAGG03 - Dagger +2
DART02 - Dart +1
HALB02 - Halberd +1
HAMM03 - War Hammer +2
HELM03 - Helm of Glory
MISC35 - Horn Coral Gem
POTN03 - Potion of Hill Giant Strength
PLAT05 - Full Plate Mail +1
RING01 - Ring.

Mars Maniacs

A következő játékos neveken jelentkezzünk be a cheat-hez:

lazy	a játék nagyon lassú lesz
Blast	a játék nagyon gyors lesz

Metal Fatigue

Az ESC lenyomásával állítsuk meg a játékot, majd írjuk be az alábbi kódok egyikét, ügyelve a kis/nagybetű módra:

CCCl	pályaugrás
CCCm	1000 metal

Játék közben az Y lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódokat, a cheat funkciók eléréséhez:

lava	végtelen metal
robots	3 Combot
panzer	10 tank
missiles	20 rakétás autó
time warp	gyorsabb teherautók

Rayman 2

Játék közben gépelhetjük be az alábbi kódokat:

Globoxrules	Összes erő

Az ESC lenyomása után megjelenő menü alatt írhatjuk be az alábbi kódokat:

glowfist	nagyobb tűzerő
gimmelife	5 extra élet
gimmeelumz	5 extra lumz
gothere	pályaválasztás

Soul Bringer

Az üzenő módhoz a \ billentyűt kell lenyomnotok, ide írhatjátok be a kódokat:

iamgod	isten mód
smoghead	teljes egészség
debug on	debug mód be
debug off	debug mód ki
iamgoddess	az állapot megtartása
giants	közeli ellenfelek kinyírása
active drop	landolás repülő módban
all weapons	összes fegyver kilistázása debug módban
gimme ****	tárgy megjelenítése
foghack	köd eltüntetése
switch	váltás a legközelebbi ellenfélre
enabled fly	repülés engedélyezése
opensezme	ajtók kinyitása

Fejlesztői mód:

A Shift lenyomása mellett indítsuk el a játékot, majd a Developer Mod táblázatban válasszuk ki a kívánt hatást.

Star Trek - New Worlds

A játék főkönyvtárában lévő game.ini-ben az alábbi sorokat cseréljük ki:

FedLevel=1
KliLevel=2
RomLevel=3
TauLevel=4
MetLevel=5
HubLevel=6

Ezekre:
FedLevel=100
KliLevel=100
RomLevel=100
TauLevel=100
MetLevel=100
HubLevel=100
Ekkor a játékban az összes küldetés elérhető és mindhárom fajjal játszhatunk bármelyiken.

Heroes Chronicles Conquest of the Underworld

A TAB lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódokat:

nwctrinity	5 Arcangel minden szabad helyre
nwcagents	5 Black Knight minden szabad helyre
nwclotsofguns	összes háborús kelléket megkapjuk
nwcneo	szintlépés
nwcfollowthewhiterabbit	maximális szerencse
nwcnebuchadnezzar	végtelen lépésszám
nwcmorpheus	maximális morál
nwcoracle	Puzzle Map megtekintése
nwcwhatisthematrix	teljes térkép
nwcignoranceisbliss	terkép elrejtése
nwctheconstruct	100000 arany és 100 minden alapanyagból
nwcbluepill	a játék megnyerése
nwcredpill	a játék elvesztése
nwcthereisnospoon	999 manna és az összes varázslat
nwczion	összes épületet megkapjuk
nwcphisherprice	szín váltása

Wartorn

A C billentyű lenyomásával nyithatjuk ki a chat ablakot, majd nyomjuk le az ENTER-t.

debugcheatshowenemy=x	ellenséges építmények és járművek (x=1 -> be)
debugcheatfastbuild=x	járművek építési sebességének növelése (x=1 -> be)
debugcheatspeed=x	
debugcheatdodumbs=x	
debugcheatmusicvol=x	
debugcheatrender3d=x	

Baldur's Gate 2

XP korlátozás eltörlése
Hex editorban nyissuk meg a BGMain.exe file-t és keressük meg benne az xpcap szöveget. Cseréljük ki az x karaktert egy bármilyen más betűre, majd mentsük el a file-t és kezdjük el a játékot. A 40. Szint és a 20. Szint elérésekor problémák adódhatnak a játék futásában, így ez előtt feltétlenül mentsük el a játékot.

Konzol beüzemelése
Nyissuk meg a Baldur.ini nevű file-t egy text editorban, keressük meg a [Program Options] nevű fejlécet. Ez alá írjuk be a Debug Mode=1 sort és mentsük el a file-t. Indítsuk el a játékot, a CTRL + Space segítségével léphetünk be ezután a konzolba.

Konzol parancsok:

CLUAConsole:SetCurrentXP – XP a csapatnak, mely legnagyobb értéke 2950000 lehet

CLUAConsole:AddGold("az arany mennyisége") - a kért arany mennyisége a csapatnak

Az XP növelésénél mindig a kijelölt karakter kapja meg a pontokat, kivéve, ha kijelöljük az egész partit a jobb alul található gombbal.

CLUAConsole:CreateItem("tárgy kód",darabszám) – tárgyakat kérhetünk

Például: CLUAConsole:CreateItem("scrl75",100) 100db 175-ös tekercs

A kérhető tárgyak:

Abi-Dalzim's Horrid Wilting scroll	scrl9g	Ásp's Nest	dart05
Absolute Immunity scroll	scrl9p	Azure Edge	ax1h10
Acid Arrows	arow04	Bag of Holding	bag04
Adventurer's Robe	clck14	Bastard Sword	sw1h01
Aganazzar's Scorcher scroll	scrl16	Bastard Sword +1	sw1h02
Albruin +1	sw1h34	Bastard Sword +1, +3 vs. Shapeshifters	sw1h03
Amulet of Magic Resistance 5%	amul19	Bastard Sword +2	sw1h42
Amulet of Metaspell Influence	amul16	Battle Axe	ax1h01
Amulet of Power	amul21	Battle Axe +1	ax1h02
Amulet of Protection +1	amul14	Battle Axe +2	ax1h03
Amulet of Spell Warding	amul25	Battle Axe +3: Frostreaver	ax1h13
Animate Dead scroll	scrl2d	Battle Axe +3: Stonefire	ax1h12
Ankheg Plate Mail	plat06	Belm +2	sw1h30O
Arbane's Sword +2	sw1h27	Belt of Inertial Barrier	belt10
Ardutia's Fall +1	blun20O	Black Blade of Disaster scroll	scrl9x
Armor of the Viper +5	leat18	Black Dragon Scale	leat19
Armor scroll	scrl67	Black Spider Figurine	misc3e
Arrow	arow01	Blackmist +4	halb06
Arrow +1	arow02	Blade of Roses +3	sw1h40
Arrow of Slaying	arow03	Blade of Searing +2	sw1h39
Arrows +2	arow11l	Blindness scroll	scrl71
Arrows of Biting	arow05	Blur scroll	scrl85
Arrows of Dispelling	arow07	Bolt	bolt01
Arrows of Fire	arow08	Bolt +1	bolt02
Arrows of Ice	arow09	Bolt +2	bull06
Arrows of Piercing	arow10	Bolt of Biting	bolt04

Bolt of Lighting	bolt03
Bolt of Polymorphing	bolt05
Bone Blade +4	dagg14
Bone Club +2, +3 vs Undead	blun23
Boots of Elvenkind	boot07
Boots of Etherealness	boot11l
Boots of Grounding	boot05
Boots of Phasing	boot08
Boots of Speed	boot01
Boots of Stealth	boot02
Boots of the Avoidance	boot04
Boots of the North	boot03
Bracers of Archery	brac04
Bracers of Binding	brac11
Bracers of Blinding Strike	brac16
Bracers of Defense AC 3	brac15
Bracers of Defense AC 4	brac14
Bracers of Defense AC 5	brac13
Bracers of Defense AC 6	brac03
Bracers of Defense AC 7	brac02
Bracers of Defense AC 8	brac01
Breach scroll	scrl6u
Buckler	shld08
Buckler +1	shld17
Bullet	bull01
Bullet +1	bull02
Bullet +2	bull03
Burning Hands scroll	scrl68
Cacofiend scroll	scrl8i
Carrion Summons scroll	scrl8a
Celestial Fury	sw1h51
Chain Contingency scroll	scrl9q
Chain Lightning scroll	scrl7s
Chain Mail	chan01
Chain Mail +1	chan02
Chain Mail +2	chan08
Chain Mail +2 Mail of the Dead	chan03
Chain Mail +3: Darkmail	chan09
Chain Mail +3: Melodic Chain	chan15
Chain Mail +4 Bladesinger Chain	chan16
Chain Mail +4: Drizzt's Mail	chan06
Chain Mail +4: Jester's Chains	chan10
Chain Mail +5: Crimson Chain	chan11l
Chaos scroll	scrl5p
Charm Person scroll	scrl69
Chill Touch scroll	scrl82
Chromatic Orb scroll	scrl83
Clairvoyance scroll	scrl1d
Cleric's Staff +3	staf19
Cloak of Displacement	clck03
Cloak of Elvenkind	clck23
Cloak of Mirrors	clck26
Cloak of Non-Detection	clck06
Cloak of Protection +1	clck01
Cloak of Protection +2	clck02
Cloak of Reflection	clck24
Cloak of Sewers	clck27
Cloak of Stars	clck25
Cloak of The Shield	clck20
Cloak of the Wolf	clck04
Cloudkill scroll	scrl2e
Club +2: Gnasher	blun24
Club +3: Blackblood	blun22
Color Spray scroll	scrl70
Composite Long Bow	bow01l
Composite Long Bow +1	bow02
Composite Long Bow +2	bow16
Cone of Sold scroll	scrl2f
Confusion scroll	scrl1u
Conjure Air Elemental scroll	scrl7y
Conjure Earth Elemental scroll	scrl7z
Conjure Fire Elemental scroll	scrl7x
Conjure Lesser Air Elemental scroll	scrl7b
Conjure Lesser Earth Elemental scroll	scrl7c
Conjure Lesser Fire Elemental scroll	scrl6x
Contagion scroll	scrla8
Contingency scroll	scrl7u
Control Undead scroll	scrl8v
Crom Faeyr +4	hamm09
Crossbow of Affliction	xbow13
Cursed Berserking Sword	sw2h03
Cutthroat +4	sw1h28
Dagger	dagg01
Dagger +1	dagg02
Dagger +2	dagg03
Dagger of...	dagg19
Dart	dart01l
Dart +1	dart02
Dart of Stunning	dart03
Dart of Wounding	dart04
Daystar	sw1h31
Deafness scroll	scrla2
Death Fog scroll	scrl7r
Death Spell scroll	scrl7i
Delayed Blast Fireball scroll	scrl8n
Detect Illusion scroll	scrl6k
Detect Invisibilty scroll	scrl87
Dire Charm scroll	scrl1s
Disintegrate scroll	scrl7t
Dispel Magic scroll	scrl1e
Domination scroll	scrl5n
Dragon Bane +3	halb04
Dragon Helm	helm21
Dragon Scale Shield +2	shld21
Dragon's Breath +4	halb05
DragonSlayer	sw1h32
Dwarven Thrower +3	hamm06
Efreeti Bottle	misc3c
Elven Chain +1	chan13
Elven Chain Mail	chan12
Elven Court Bow +3	bow12
Elven Mail +2: Sylvan Mail	chan14
Emotion: Hopelessness scroll	scrl5h
Enchanter Weapon scroll	scrl6m
Farsight scroll	scrlaq
Feeblemind scroll	scrl5q

Find Familiar scroll	scrl6d
Finger of Death scroll	scrl8o
Fire Shield (Blue) scroll	scrl1w
Fire Shield (Red) scroll	scrl6n
Fire Tooth +3	dagg12
Fireball scroll	scrl1g
Flail	blun02
Flail +1	blun03
Flail +2	blun13
Flail of the Ages +3	blun14
Flame Arrow scroll	scrl1f
Flame of the North	sw2h12
Flame Tongue	sw1h24
Flesh to Stone scroll	scrl7h
Fortress Shield +3	shld23
Freedom scroll	scrl9z
Friends scroll	scrl72
Full Plate +2	plat19
Full Plate +2: Plate of the Legion	plat15
Full Plate +3: Armor of the Heart	plat16
Full Plate Mail	plat04
Full Plate Mail +1	plat05
Gate scroll	scrl9n
Gauntlets of Crushing	brac19
Gauntlets of Dexterity	brac07
Gauntlets of Ogre Power	brac06
Gauntlets of Weapon Expertise	brac10
Gauntlets of Weapons Skill	brac09
Gem Bag	bag02
Ghost Armor scroll	scrl1t
Ghoul Touch scroll	scrl1c
Giant Hair Crossbow +3	xbow08
Girdle of Bluntness	belt03
Girdle of Fortitude	belt09
Girdle of Frost Giant Strength	belt08
Girdle of Gender	belt05
Girdle of Hill Giant Strength	belt06
Girdle of Piercing	belt04
Girdle of Stone Giant Strength	belt07
Glasses of ID	misc3p
Glitterdust scroll	scrla3
Globe of Invulnerability scroll	scrl7f
Gloves of Healing	brac20
Gloves of Missile Snaring	brac18
Gloves of Pick Pocketing	brac17
Golden Girdle	belt02
Golden Lion Figurine	misc3d
Grease scroll	scrl66
Greater Malison scroll	scrl5i
Greenstone Amulet	amul17
Halberd	halb01l
Halberd +1	halb02
Halberd +2	halb03
Halberd +2 Darkblade	halb08
Halberd +4: Wave	halb09
Hammer of Thunderbolts +3	hamm07
Hangards Axe +2	ax1h08
Harbringer +3	sw2h07
Harp of Discord	misc3m
Haste scroll	scrl1h
Heartseeker +3	bow10
Heavy Crossbow	xbow01
Heavy Crossbow +1	xbow02
Heavy Crossbow +2	xbow07
Heavy Crossbow of Accuracy +5	xbow03
Heavy Crossbow of Searing +1	xbow14
Helm of Balduran	helm07
Helm of Brilliance	helm16
Helm of Charm Protection	helm06
Helm of Defense	helm04
Helm of Glory	helm03
Helm of Infravision	helm05
Hide Armor	leat10
Hold Monster scroll	scrl5o
Hold Person scroll	scrl1i
Hold Undead scroll	scrl6l
Horn of Blasting	misc3h
Horn of Silence	misc3l
Horror scroll	scrl89
Human Flesh +5	leat21l
Ice Storm scroll	scrl1x
Identify scroll	scrl75
Ilbratha +1	sw1h26
Imprisonment scroll	scrl9s
Improved Haste scroll	scrl7q
Improved Invisibility scroll	scrl1y
Improved Mantle scroll	scrl9c
Incendiary Cloud scroll	scrl9e
Infravision scroll	scrl76
Invisibility 10' Radius scroll	scrl1j
Invisibility scroll	scrl90
Invisible Stalker scroll	scrl7e
Jhor the Bleeder +2	sw1h38
Kaligun's Amulet of Magic Resistance 10%	amul20O
Katana	sw1h43
Katana +1	sw1h44
Khelben's Warding Whip scroll	scrl8h
Knave's Robe	clck12
Knock scroll	scrl91
Know Alignment scroll	scrl92
Kundane +2	sw1h25
Large Shield	shld05
Large Shield +1	shld06
Large Shield +1, +4 vs Missiles	shld07
Large Shield +2	shld19
Larloch's Minor Drain scroll	scrl84
Leather +3: Aeger's Hide	leat20O
Leather +3: Karajah's Armor	leat09
Leather +4: Skin of the Ghoul	leat13
Leather +5: The Night's Gift	leat14
Leather Armor	leat01
Leather Armor +1	leat02
Leather Armor +2	leat11
Leather Armor +2: Protector of the Second	leat03
Leather Armor +3	leat12
Light Crossbow	xbow04

Light Crossbow +1	xbow05
Light Crossbow +2	xbow09
Light Crossbow of Speed	xbow06
Lightning Bolt scroll	scrla5
Lilarcor +3	sw2h14
Limited Wish scroll	scrla4
Long Bow	bow03
Long Bow +1	bow04
Long Bow +2	bow17
Long Bow of Marksmanship	bow07
Long Sword	sw1h04
Long Sword +1	sw1h05
Long Sword +2 Famir's Blade	sw1h06
Lower Resistance scroll	scrl6v
Luck scroll	scrl93
Mace	blun01
Mace +1	blun05
Mace +2	blun21
Mace of Disruption +1	blun12
Mage Robe of Cold Resistance	clck09
Mage Robe of Electric Resistance	clck11
Mage Robe of Fire Resistance	clck10O
Magic Missile scroll	scrl77
Malakar +2	sw1h45
Mana Bow +4	bow13
Mantle scroll	scrl8j
Martial Staff +3	staf08
Mass Invisibility scroll	scrl8w
Mauler's Arm +2	blun19
Maze scroll	scrl9h
Medium Shield	shld03
Medium Shield +1	shld04
Medium Shield +2	shld29
Melf's Acid Arrow scroll	scrl95
Melf's Minute Meteors scroll	scrla5
Meteor Swarm scroll	scrl9t
Minor Globe of Invulnerability scroll	scrl1z
Minor Sequencer scroll	scrl6p
Minor Spell Deflection scroll	scrl6g
Minor Spell Turning scroll	scrl7d
Minor Summoning 1 scroll	scrl1l
Mirror Image scroll	scrl96
Misled scroll	scrl7k
Monster Summoning 2 scroll	scrl2a
Monster Summoning 3 scroll	scrl2g
Moon Dog Figurine	misc7t
Mordenkainen's Sword scroll	scrl8r
Morning Star	blun06
Morning Star +1	blun07
Morning Star +2	blun15
Namarra +2	sw1h36
Necaradan's Crossbow +3	xbow10
Necklace of Form Stability	amul24
Necklace of Missiles	amul01
Ninja-To	sw1h48
Ninja-To +1	sw1h49
Non-Detection scroll	scrl1m
Oracle scroll	scrl6w
Otiluke's Resilient Sphere scroll	scrl5j
Periapt of Life Protection	amul23
Periapt of Proof Against Poison	amul22
Phantom Blade scroll	scrl6z
Pierce Magic scroll	scrl7t
Pierce Shield scroll	scrl9a
Pixie Prick +3	dagg13
Plate Mail	plat01
Plate Mail +1	plat02
Plate Mail +2: Delver's Plate	plat11
Plate Mail +2: Doomplate	plat12
Plate Mail +4 Gorgon Plate	plat13
Plate Mail +5: T'rahcie's Tainted Plate pl	at17
Poison Throwing Dagger	dagg16
Polymorph Other scroll	scrl5l
Polymorph Self scroll	scrl5m
Power Word Blind scroll	scrl9j
Power Word Kill scroll	scrl9u
Power Word Silence scroll	scrl7p
Power Word Sleep scroll	scrl6e
Power Word Stun scroll	scrl8q
Prismatic Spray scroll	scrl8p
Projected Image scroll	scrl8f
Protection from Acid scroll	scrl6y
Protection from Cold scroll	scrl6i
Protection from Electricity scroll	scrl5t
Protection from Elements scroll	scrl8e
Protection from Energy scroll	scrl8y
Protection from Evil scroll	scrl78
Protection from Fire scroll	scrl6h
Protection from Magic Weapons scroll	scrl7o
Protection from Magical Energy scroll s	crl7j
Protection From Normal Missiles scroll	scrl1n
Protection from Normal Weapons scroll	scrl6t
Protection from Petrifaction scroll	scrl73
Quarterstaff	staf01
Quarterstaff +1	staf02
Quarterstaff +2	staf18
Ras +2	sw1h33
Rashad's Talon	sw1h23
Ray of Enfeeblement scroll	scrl6f
Red Dragon Scale	plat18
Reflected Image scroll	scrl5um
Reflection Shield +1	shld24
Remove Curse scroll	scrl5g
Remove Magic scroll	scrla7
Resist Fear scroll	scrl94
Rifthome Axe +3	ax1h09
Ring of Acuity	ring40
Ring of Air Control	ring28
Ring of Animal Friendship	ring03
Ring of Clumsiness	ring04
Ring of Danger Sense	ring36
Ring of Djinni Summoning	ring26
Ring of Eart Control	ring29
Ring of Energy	ring20
Ring of Fire Control	ring27
Ring of Fire Resistance	ring02

Ring of Free Action	ring09
Ring of Gaxx	ring39
Ring of Holiness	ring22
Ring of Human Influence	ring30
Ring of Infravision	ring21
Ring of Invisibility	ring05
Ring of Lockpicks	ring35
Ring of Protection +1	ring06
Ring of Protection +2	ring07
Ring of Regeneration	ring31
Ring of the Ram	ring33
Ring of the Spell Turning	ring34
Ring of Wizardry	ring08
Ripper +2	bow09
Robe of the Apprenti	clck29
Robe of the Evil Archmagi	clck17
Robe of the Good Archmagi	clck15
Robe of the Neutral Archmagi	clck16
Rod of Absorption (Unknown code)	rods??
Rod of Lordly Might (Unknown code)	rods??
Rod of Resurrection (Unknown code)	r ods??
Rod of Smiting (Unknown code)	rods??
Rod of Terror (Unknown code)	rods??
Ruby Ray of Reversal scroll	scrl8g
Saving Grace +3	shld27
Scimitar	sw1h20O
Scimitar +1	sw1h22
Scimitar +1 Shazzellim	sw1h50
Scimitar +3: Frostband	sw1h15
Scimitar +5: Defender	sw1h16
Scroll Case	bag03
Secret World scroll	scrl6o
Sentinel +4	shld22
Shadow Door scroll	scrl2h
Shapechange scroll	scrl9y
Shield Amulet	amul15
Shield of Harmony +2	shld25
Shield of the Lest +2	shld26
Shield scroll	scrl79
Shocking Grasp scroll	scrl80
Short Bow	bow05
Short Bow +1	bow06
Short Bow +2	bow18
Short Bow of Gesen	bow19
Short Sword	sw1h07
Short Sword +1	sw1h08
Short Sword +2	sw1h09
Short Sword of Backstabbing	sw1h10
Silver Horn of Valhalla	misc3ia
Simulacrum scroll	scrl8zm
Skull of Death	helm17
Skull Trap scroll	scrl1p
Skullcrusher +3	blun18
Sleep scroll	scrl81
Sling	slng01
Sling +1	slng02
Sling +2	slng04
Sling +3	slng03
Sling +3: Arla's Dragonbane	slng05
Sling +4: Arvoreen	slng06
Sling of Seeking +26	slng07
Slow scroll	scrl10
Small Shield	shld01
Small Shield +1	shld02
Small Shield +2	shld28
Soul Reaver +4	sw2h08
Spear	sper01
Spear +1	sper02
Spear +1: Halcyon	sper09
Spear +2	sper05
Spear +2: Unicorn Spear	sper07
Spear +3	sper06
Spear +3: Backbiter	sper03
Spear +3: Impaler	sper08
Spear of Withering +4	sper10
Spell Deflection scroll	scrl7va
Spell Immunity scroll	scrl6s
Spell Sequencer scroll	scrl8l
Spell Shield scroll	scrl8xa
Spell Strike scroll	scrl9m
Spell Thrust scroll	scrl6j
Spell Trap scroll	scrl9lm
Spell Trigger scroll	scrl9d
Spell Turning scroll	scrl8d
Sphere of Chaos scroll	scrl8m
Spider Spawn scroll	scrl6r
Spirit Armor scroll	scrl5k
Splint Mail	chan04
Splint Mail +1	chan05
Splint Mail +2: Ashen Scales	chan17
Splint Mail +3: Armor of Faith	chan18
Spook scroll	scrla6
Staff Mace	staf06
Staff of Air +2	staf15
Staff of Command	staf09
Staff of Curing	staf10
Staff of Earth +2	staf16
Staff of Fire +2	staf17
Staff of Power	staf12
Staff of Rynn +4	staf20
Staff of Striking	staf05
Staff of the Magi	staf11
Staff of Thunder and Lightning	staf13
Staff Spear +2	staf07
Staff the Woodlands +4	staf14
Stiletto of Demarchess +2	dagg17
Stinking Cloud scroll	scrl97
Stone to Flesh scroll	scrl8c
Stoneskin scroll	scrl1va
Strength scroll	scrl98
Strong Arm +2	bow11
Studded Leather +2	leat15
Studded Leather +3: Orc leather	leat16
Studded Leather +3: Shadow Armor	leat08
Studded Leather +4: Armor of the Deep N.	leat17
Studded Leather Armor	leat04

Studded Leather Armor +1	leat05
Studded Leather Armor +2: Missile Attr.	leat06
Studded Leather Armor +2: Telbar's A.	leat07
Summon Dijinni scroll	scrl8t
Summon Efreeti scroll	scrl8s
Summon Fiend scroll	scrl9b
Summon Hakeashar scroll	scrl8ua
Summon Nishruu scroll	scrl8b
Sunfire scroll	scrlar
Sunstone Bullet +1	bull04
Swoard of Flame +1	sw1h53
Symbol Death scroll	scrlao
Symbol Fear scroll	scrl9f
Symbol Stun scroll	scrlap
Tansheron's Bow +3	bow15
Taragarth +2	sw1h37
Teleport Field scroll	scrl6q
Tenser's Transformation scroll	scrl7g
The Equalizer	sw1h54
The Holy Avenger: Carsomyr +5	sw2h10
The Root of the Problem	blun10
The Sleeper +2	blun16
Throwing Axe	ax1h04
Throwing Axe +2	ax1h06
Throwing Dagger	dagg05
Time Step scroll	scrl9r
Traveller's Robe	clck13
True Seeing scroll	scrl7m
Tuigan Bow +1	bow14
Two Handed sword	sw2h01
Two Handed Sword +1	sw2h02
Two Handed Sword +2	sw2h11
Vampiric Touch scroll	scrl1qm
Vocalize scroll	scrl3g
Vorpal Blade	sw2h15
Wail of the Banshee scroll	scrl9v
Wakizashi	sw1h46
Wakizashi +1	sw1h47
Wand of Cloudkill	wand13
Wand of Fear	wand02
Wand of Fire	wand05
Wand of Frost	wand06
Wand of Heavens	wand11
Wand of Lightning	wand07
Wand of Magic Missiles	wand03
Wand of Monster Summoning	wand10
Wand of Paralyzation	wand04
Wand of Polymorphing	wand09
Wand of Sleep	wand08
Wand of the Apprenti	wand15
Wand of Wonder	wand12
War Hammer	hamm01
War Hammer +1	hamm02
War Hammer +1, +4 vs. Giantkind	hamm04
War Hammer +2	hamm05
War Hammer +2	hamm08
War Hammer +2: Thundercracker	hamm03
Warblade +4	sw2h09
Web scroll	scrl99
Wizard Eye scroll	scrla1
Wyvern Call scroll	scrl7w
Wyvern's Tail +2	blun17

CLUAConsole:CreateCreature("lény azonosítója") – lényeket idézhetünk meg ezzel a paranccsal
Egy-két lény azonosítója:

Black Dragon	dragblac
Blue Salamander	icsalcol
Bone Golem	icbone01
Demi Lich	hldemi
Djinni	gendji01
Drow Warrior	uddrow27
Elder Orb Beholder	beheld01
Gauth Beholder	behgau01
Giant Troll	trogi01
Greater Ghoul	ghogr01
Greater Mummy	mumgre01
Lich	lich01
Mature Vampire	vammat01
Mind Flayer	mindfl01
Minotaur	icmin01
Mist Horror	mistho01
Ogre	ogre01
Orog Warrior	orc05

Red Dragon	dragred
Silver Dragon	dragsil
Skeleton Warrior	skelwa01
Splitter Troll	troluo01
Stone Golem	golsto01
Wyvern	wyvern01

CLUAConsole:MoveToArea("terület azonosító kódja") – egy adott területre ugrunk át a játékban. Célszerű az összes karakterünket kijelölni az ugrás előtt.

Temple District - AR0900
Graveyard District - AR0800
Slums District - AR0400
Waukeens Promenade - AR0700
Government District - AR1000
Bridge District - AR0500
Docks District - AR0300
CityGates - AR0020
Umar Hills - AR1100
Suldanesslar - AR2500
The Nine Hells - AR2900
Domain of the Dragon - AR1201
Asylum Dungeon - AR1512
Bodhis Dungeon - AR0801
Astral Prison - AR0516
Planar Sphere - AR0411
Cult of the Unseeing Eye - AR0202
Rift Dungeon - AR0204
Demon Outerworld - AR0414
De'Arnise Hold - AR1300
Trademeet - AR2000
Druids Grove - AR1900

Maximum pontok
A karakter generálásnál, ha be van kapcsolva a debug mode=1 vagy a cheats=1 kapcsoló, akkor a CTRL+SHFT+8 lenyomásával maximumra nyomhatjuk fel az adott karakter pontjait. A kapott értéket még ilyenkor csökkenthetjük, ha úgy gondoljuk.

CLUAConsole:ExploreArea() – a teljes térképet megnézhetjük

Egészség és ugrás
Ha használjuk a Debug Mode=1-et, akkor a játék közben a [CTRL] + R lenyomására gyógyíthatjuk karakterünket, míg a [CTRL] + J –re az egér kurzor helyére ugrik a karakterünk.

A party egészsége
Ha használjuk a Debug Mode=1-et, akkor a játék közben a [CTRL] + T lenyomására előrepörgethetjük az idő kerekét.

Gyors halál
Ha használjuk a Debug Mode=1-et, akkor a játék közben a [CTRL] + Y lenyomására megölhetjük a kurzor alatt levő szörnyet.

Egyéb kódok
Ha használjuk a Debug Mode=1-et, akkor a játék közben a [CTRL] + 1 lenyomására a kiválasztott karakter védekező osztályát, míg a [CTRL] + 6 és a [CTRL] + 7 billentyűkkel a modelljét változtathatjuk meg.

BOB

Pályakódok:

START
TESSA
PILL
STONE
TRICK
ARROW
MANHOLE
NI
OHOH
BOOM
ELECTRIC
APPEAR
SKILL
HURRY
FIGURE
BZZZ
BOBO
ARROW
KABOM
HAPPER
WATCH
BOBBY
PACMAN
RANDY
FLOP
KNOWP
LAB
TREE
TESST
GAMER
HISCORE
BOMM
SPACE
WARNING
PRESENT
WHOEI
SOS
BOOGY
FUN
ROCKER
LEVEL
LUCKY
FINAL

Cheat tartalomjegyzék:

Metal Solid Gear	70	Max Mole	80
Blair Witch Project 1	70	Operation Meteoroid	80
PacMan Adventure in Time	71	Tony Hawk's Pro Skater 2	80
Need for Speed: Porsche Unleashed	71	The Sims	81
Zeus: Master of Olympus	71	Sim Theme Park	82
Bubble Bobble Nostalgie	72	Age Of Empires 2 - The Conquerors	82
Street Wars: Constructor Underworld	72	Airline Tycoon	83
Cover Girl Strip Poker	72	Carmageddon TDR 2000	83
LHX Attack Chopper	73	Infestation	84
Jane's USAF	73	Cleopatra: Pharaoh Exp.	84
Madden NFL 2001	73	Icewind Dale	85
Rocky Mountain Trophy Hunter 3	75	Mars Maniacs	86
Army Men: Air Tactics	75	Metal Fatigue	87
Bird Hunter: Wild WIngs Edition	75	Rayman 2	87
Deer Hunter 4	76	Soul Bringer	87
Star Trek Voyager: Elite Force	76	Star Trek - New Worlds	88
Heavy Metal F.A.K.K. 2	77	Heroes Chronicles Conquest of the U.	88
MTV Sports: Skateboarding	78	Wartorn	88
No One Lives Forever	79	Baldur's Gate 2	89
		BOB	96

CD GAMES